

IV. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2000 MÁJUS

N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576

KONZOL

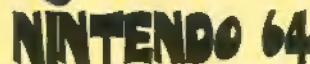


Te Breki!
Mit ír rólunk
az új 576 konzol?

MUPPET RACE MANIA • PSX



34999,-



**NINTENDO 64 • 1 CONTROL PAD
• STAR WARS POD RACER
• MARIO 64 KAZETTA
49999.-**

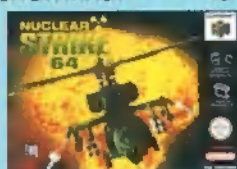
IN IN BOWLING	9990	LUCKY LUXE	9990
720	9990	MARIO GOOF	9990
AMTZ	9990	MAYA JEE	9990
ARCADE HITS	9990	MICKEYS RACING	9990
ABOUCRINES	9990	MICRO MACHINES 1-2	9990
ARMY MEN	HVJ	MICROSOFT PUZZLE COLLECTION 1	HVJ
AZURE DREAMS	HVJ	MISSIE COWMAND	9990
BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT	HVJ	MISSION IMPOSSIBLE	9990
BATTLESHP	9990	MR HURZ	9990
BEAUTY & THE BEAST	9990	MS PACMAN	9990
BLACK BASS FISHING	9990	MUNCHING MADNESS	9990
BOMBEMAN QUEST	9990	NBA JAM 99	9990
BUBBLE BOBBLE	9990	NBA RUG 99	9990
CAESARS PALACE 2	HVJ	NHL 2000	9990
CARNAGEDEON	9990	PAC MAN	9990
CATWOMAN	9990	PAPERBOY	9990
CENWERDE	9990	PIZZAFL	9990
CHASE HQ	9990	PONG	HVJ
CHESHMASTER	9990	POWER QUEST	9990
COOKER POCKET TAGES	9990	R TYPE DX	9990
CRAZY BREWS	9990	RAINBOW 6	HVJ
CRAZY CASIR 3	9990	RANFAWE WORLD TOUR	9990
CRAZY CASIR 4	9990	RATS	9990
CROC	HVJ	RAPIER RACER	HVJ
CROC	HVJ	ROADSTER	9990
CROSS COUNTRY RACING	9990	RONALDO FOOTBALL	9990
DAFFY DUCK FOWL PLAY	HVJ	SHADOW GATE	9990
DEJA VU 1&2	9990	SHANGHAI POCKET	9990
DRIVER	HVJ	SPEEDY GONZALES	HVJ
DROP ZONE	9990	SPY VS SPY	9990
DUNE NUREM	9990	STAR WARS RACER	9990
EARTH WORM BM	9990	STRANDED KIDS	9990
EVEL KNEVEL	9990	SUPER BREAKOUT	9990
F1 WORLD GP	9990	SUNSHINE SHADOWBOARDING	9990
IFA 2000	9990	T&Z MUNCHING MADNESS	9990
FROGGER	9990	TUNNEL WARS	9990
GAME AND MATCH GALLERY 2	9990	TODD TOURING CAR	HVJ
GEX	9990	TOM & JERRY	9990
GTA	9990	TONIC TROUBLE	9990
HARVEST MOON	9990	TONKA RACEWAY	HVJ
HEXOTE	9990	TOTAL SOCCER	HVJ
HOTY MAGIC CENTURY	9990	TOY STORY 2	9990
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	HVJ	TURCK 2	9990
ISS SOCCER 99	9990	TURCK RAGE WARS	9990
JANGSHI	HVJ	V RAGE	9990
KLAR	9990	WARLAND 3	9990
KNOCKOUT KINGS	9990	WARLAND 2	9990
LAS VEGAS	9990	WICKED SURFING	HVJ
LE MANS 24	9990	WANT ATTITUDE	9990
LEGION OF RIVER KINGS	HVJ	JENA	HVJ
LOONEY DUNES	9990	YODA STORIES	9990
	9990	ZELDA	9990

ADVENTURE ISLAND	6990	BRICKHEADS KAWAII	7990
ALADDIN	7990	BAR NUTZ	7990
ANIMANIACS	7990	BOLLY	9990
ASTERIX	7990	FACEIT MAGELL	7990
ASTEROX & ORIEL	7990	ODDWOOD ADVENTURES	7990
BATMAN FOREVER	6990	PAPERBOY	7990
BATMAN RETURN OF JOKER	6990	BEACH CHICKS	7990
BIONIC COMMANDO	7990	POCAHONTAS	7990
BOUNTY	7990	POKEMON RED & BLUE	9990
BUGS BUNNY 2	6990	PIGIE	7990
BUST A MOVE 2	6990	PICTURE 2	7990
COLD SHADOW	6990	ROBOCOP VS TERMINATOR	6990
DAFFY DUCK	7990	SAVINGS NIGHTMARE	7990
DARKWING DUCK	6990	SAVINGS TRAVEL THE WORLD	7990
DENNIS THE MENACE	6990	SPICU	7990
DOINKY DONK	6990	SPY VS SPY	6990
DOUBLE DRAGON II	6990	STREET FIGHTER	6990
DRAGONS LAIR	7990	STREET FIGHTER GP	7990
FINAL FANTASY ADVENTURE	9990	SUPER BATTLE TANK	6990
FINAL FANTASY LEGEND	6990	STEVE HUNDOBACK	6990
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990	TUMBLING MARIO LAND 0	7990
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990	SUPERMAN	7990
GHOST BUSTERS 2	7990	WATERBURY	7990
GOODZILLA	7990	WARRIORS	7990
GREMLINS 2	6990	WARZAN	6990
INDIANA JONES	7990	THE WARRIORS	6990
IS	9990	THE BEAST GHOSTBUSTERS	7990
JACK NICKLAUS GOLF	7990	TOP GUN	7990
JELLY BOY	6990	TRICK & TROLL	7990
JIMMY CONNOR TENNIS	7990	TRUE LIES	6990
JUNGLE STRIKE	7990	TURK	9990
KODASSIC TANK	7990	WACKY SPORTS	7990
LION KING	7990	WARRIORS WORLD	6990
LITTLE MERMAID	7990	WAVE RACE	7990
LOONEY TUNES	6990	WHO FRAMED ROGER RAMBIT	7990
MEGAMAN	7990	WOLF RATED	5990
MICKEYS DANGEROUS	7990	YOGI BEAR GOLD KUSH	7990
MICRO MACHINES	6990	YOUNG'S COOKE	5990

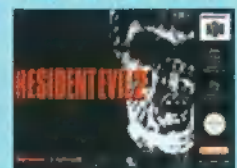
799999:



**DREAMCAST +
JOY + DEMO CD**



DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DONKEY KONG 64	19990.-
DOOM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
F ZERO X	16990.-
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-
JET FORCE GEMINI	17990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-
LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	17990.-



MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 2000	HIVJ
NBA JAM 99	17990.-
NHL 99	16990.-
NUCLEAR STRIKE	17990.-

4 WHEEL THUNDER	HVJ
AEROWINGS	18990.
BLUE STRINGER	18990.
BUGGY HEAT	16990.
DEADLY SIES	HVJ



4 WHEEL THUNDER	HWJ
AEROWINGS	16990
BULK STRINGER	16990
BUGGY HEAT	16990
DEADLY SALES	HWJ
ECCO THE DOUBLIN	HWJ
EPISODE 1 RACER	HWJ
EVOLUTION	HWJ
F1 WORLD GP	16990
FIGHTING FORCE 2	16990
GTA 2	HWJ
HIDDEN & DANGEROUS	HWJ
HYPNO THUNDER	16990
INCOMING	16990
AWAY WHITE SHOCKER	16990
JO JO BEWARE ADVENTURE	HWJ
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	17990
MILITARY SOLDIER: SPENDABLE	16990
MORRACO GP	16990
NBA 2000	HWJ
PEH PEN	16990
POWER STONE	16990
RAYMAN 2	HWJ
RED DOG	HWJ
RESIDENT EVIL 2	HWJ
REVOLT	16990
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990
SOUL FIGHTER	17990
SPEED DEVILS	16990
STAR WARS EPISODE 1 RACER	HWJ
SUZUKI ALLSTAR	16990
TEE OFF	HWJ
THE NICHIAKI SOUL	HWJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	HWJ
TOY STORY 2	HWJ
V RALLY 2	HWJ
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	HWJ
VIRTUA FIGHTER 3	16990
WORMS ARMAGEDDON	16990
WAW ATTITUDE	16990



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebárló + Pedál + Kérőfék
24999,-

PLAYSTATION

Memory Card 1A

Memory Card 2MB	1499
Memory Card 4MB	1499
RFU Adapter	3999
Sony Memory Card 1MB	4999
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999
Scorpion Gun G-Con Ramp.	8999
3-Mode FX V3.0	11999
Avenger Gun + pedal	11999
Cyber (Dual) Shock Controller	5999
Sony Dual Shock Controller	9999
Hyper Dual Shock Controller	6999
Primal Pad - Dual Shock	9999
Falcon Gun (faster than Hyper)	1499
Real Arcade Gun	14999
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999
Pro Carry Case (Holes)	1499
Kabelek:	
Joy Massacabla	2999
Link	2999
Secret + G-Con	2999

Memory Card : 2

Rumble Pack Plus - 256K memory	4999
Memory Extension Pack - 4MB	6999
RFU Adapter	7999

GAFFNEY
Arlene Rose

Előreépítés - Nagyterület - Jól - Hangszóró	7999
GB Color Link kábel	HV
GB Color belső és külső csatlakozók	HV

AD WARRIORS	12990
ACE COMBAT 2	12990
ACTION MAN	12990
ACTION POOL	13990
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990
ADRIAN ADAMS/CHUCK	11990
ARI COMBAT/PLATINUM	7990
ARMCHAIR	8990
AUTHENTICITY PLATINUM	7990
ALL STAR TENNIS 99	12990
AUSIED GENERAL	12990
AURORA	12990
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990
ASE ESCAPE	12990
APOLCALYPSE	13990
ADVANCED CORE	12990
ARACHNIDS	HWI
ARMY MEN 3D	HWI
ARMY MEN AIR ATTACK	HWI
ASTEROX	13990
ASTEROX & CREED	HWI
ASTEROX BLUE SKY/PLATINUM	12990



AUTO DESTRUCT	11990
AVIATION TENNIS KAHN DUEL	11990
AZURE ORYXANS	12990
BALE BLAZER CHAMPIONS	12990
BARRE ASIA & ROCK	7990
BASBALL 2000	1891
BATTLE AGAINST TOSHIMIKEN 2	11990
BIGFISHS	13990
BLAZE & BLADE	13990
BLAZING DRAGONS	13990
BLOOD LINES	13990
BLOODY BOAR	13990
BLOODY BOAR 2	13990
BOOMERMAN	13990
BOOMERMAN QUEST	HV1
BOOMERMAN WORLD	13990
BRANNA FORCE	13990
BREACH OF FID 3	13990
BROKEN SWORD 2	11990
BUBBLE POLE PLATINUM	7990
BUGS RUN-IT' LOST ON TRAIL	13990
BURN LIFE PLATINUM LEAGUE	7990
BURNIN' HEHE 2 PLATINUM	7990
BUST A MOVE 200	7990
BUSTER B BEANSTALK	12990
BURN PLATINUM	7990
C&E NEO ALBERT	13990
C&E NADIA	13990
C&E NADIA 2	13990
C&E NADIA 3	13990
C&E NADIA 4	13990
C&E NADIA 5	13990
C&E NADIA 6	13990
C&E NADIA 7	13990
C&E NADIA 8	13990
C&E NADIA 9	13990
C&E NADIA 10	13990
C&E NADIA 11	13990
C&E NADIA 12	13990
C&E NADIA 13	13990
C&E NADIA 14	13990
C&E NADIA 15	13990
C&E NADIA 16	13990
C&E NADIA 17	13990
C&E NADIA 18	13990
C&E NADIA 19	13990
C&E NADIA 20	13990
C&E NADIA 21	13990
C&E NADIA 22	13990
C&E NADIA 23	13990
C&E NADIA 24	13990
C&E NADIA 25	13990
C&E NADIA 26	13990
C&E NADIA 27	13990
C&E NADIA 28	13990
C&E NADIA 29	13990
C&E NADIA 30	13990
C&E NADIA 31	13990
C&E NADIA 32	13990
C&E NADIA 33	13990
C&E NADIA 34	13990
C&E NADIA 35	13990
C&E NADIA 36	13990
C&E NADIA 37	13990
C&E NADIA 38	13990
C&E NADIA 39	13990
C&E NADIA 40	13990
C&E NADIA 41	13990
C&E NADIA 42	13990
C&E NADIA 43	13990
C&E NADIA 44	13990
C&E NADIA 45	13990
C&E NADIA 46	13990
C&E NADIA 47	13990
C&E NADIA 48	13990
C&E NADIA 49	13990
C&E NADIA 50	13990
C&E NADIA 51	13990
C&E NADIA 52	13990
C&E NADIA 53	13990
C&E NADIA 54	13990
C&E NADIA 55	13990
C&E NADIA 56	13990
C&E NADIA 57	13990
C&E NADIA 58	13990
C&E NADIA 59	13990
C&E NADIA 60	13990
C&E NADIA 61	13990
C&E NADIA 62	13990
C&E NADIA 63	13990
C&E NADIA 64	13990
C&E NADIA 65	13990
C&E NADIA 66	13990
C&E NADIA 67	13990
C&E NADIA 68	13990
C&E NADIA 69	13990
C&E NADIA 70	13990
C&E NADIA 71	13990
C&E NADIA 72	13990
C&E NADIA 73	13990
C&E NADIA 74	13990
C&E NADIA 75	13990
C&E NADIA 76	13990
C&E NADIA 77	13990
C&E NADIA 78	13990
C&E NADIA 79	13990
C&E NADIA 80	13990
C&E NADIA 81	13990
C&E NADIA 82	13990
C&E NADIA 83	13990
C&E NADIA 84	13990
C&E NADIA 85	13990
C&E NADIA 86	13990
C&E NADIA 87	13990
C&E NADIA 88	13990
C&E NADIA 89	13990
C&E NADIA 90	13990
C&E NADIA 91	13990
C&E NADIA 92	13990
C&E NADIA 93	13990
C&E NADIA 94	13990
C&E NADIA 95	13990
C&E NADIA 96	13990
C&E NADIA 97	13990
C&E NADIA 98	13990
C&E NADIA 99	13990
C&E NADIA 100	13990
C&E NADIA 101	13990
C&E NADIA 102	13990
C&E NADIA 103	13990
C&E NADIA 104	13990
C&E NADIA 105	13990
C&E NADIA 106	13990
C&E NADIA 107	13990
C&E NADIA 108	13990
C&E NADIA 109	13990
C&E NADIA 110	13990
C&E NADIA 111	13990
C&E NADIA 112	13990
C&E NADIA 113	13990
C&E NADIA 114	13990
C&E NADIA 115	13990
C&E NADIA 116	13990
C&E NADIA 117	13990
C&E NADIA 118	13990
C&E NADIA 119	13990
C&E NADIA 120	13990
C&E NADIA 121	13990
C&E NADIA 122	

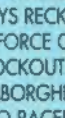
FUTURE COP LA.P.D. 7100 AD	1990-
G POLICE WARRIORS OF JUSTICE	1990-
GENIE'S REBEL THUNDER	(SV)
GRAND PAVAR	(HV)
GRANT TURBANO PLATINUM	7900
GRANT TURBANO 2	1990-
GRANSTREAM SAGA	1990-
GRUDGE WARRIORS	(SV)
GTA PLATINUM	7900
GUARDIAN CRUISE	1990-
GUARDIAN OF DARKNESS	(SV)
HALFAGE 3D	1990
HEART EDGE	1990-
HIGH OF DARKNESS	7900
HILL NIGHT	1990
HOT WHEELS	1990-
HOT 500	1990-
HOT TRACK & FIELD [REDACTED]	7900
HOT TRACK & FIELD 2	1990
ISS SOCCER DEMIST	9900
JACKO	9900
JACOBI CHAIN STUNMASTER	9900
JEFFERY MCGARTH SUPERCROSS	1990-
JEFFERY MCGARTH SUPERCROSS 98	1990-
JERRY JENSEN	1990-
JIMMY 2 BUBBLER	1990-
JIMMY 5 STARBUZ ADVENTURE	(HV)
JUDGE DREDD	11900
KINGGEY'S ADVENTURE	1990-
KNOX TROOPS	1990-
KNOCK OUT KICKS 2000	1990-
KNOCK OUT KICKS 99	1990-
KULA WORLD	1990-
KURUSU FIGHT	1990-
LE MAN'S 24 HOUR	1990
LEGEND	1990
LEGEND OF KARMA	1990-
LEGEND OF LEGACY	(HV)
LEGO RACERS	12900
LIFE'S RACE [REDACTED]	(HV)
LENNINGS	9900
LOST WORLD PLATINUM	7900
LUCKY LUNE	7900
MADDERN NFL 2000	1990
MADDERN NFL 99	1990
MADDERN NFL 99	1990
MADDERN THE GAMESMEN	9900
MARVEL VS CAPCOM	(HV)
MASS DESTINY [REDACTED]	9900
MEVE	1990
MECH WARRIOR 2	1990
MECHWIZ [REDACTED]	1990
MEDEVY PLATINUM	7900
MEDEVY 2	9900
MEGA MAN II	1990
MEN IN BLACK	1990
MESSIAH	(HV)
METAL GEAR SOLID	1990
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7900
MICRO MANIACS	(HV)
MILLENIA SOLDIER EXPENDABLE	1990-
MISSION IMPOSSIBLE	1990
MUCHALO CPT	1990
MONEY HERO	9900
MONSTER SEED	1990
MOTO RACER PLATINUM	7900
MOTORASH	1990
MOTOR TOON GP 2	1990
MOTORHEAD	1990

[illegible]

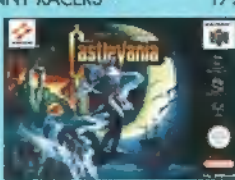
COIT	13989
OMEGA BOOST	12990
ONE	13990
OVERBLOOD	13990
PACMAN WORLD	13990
PANDEMONIUM 2 (PLATINUM)	7990
PANDEMONIUM 2	13990
PAPERNA THE RAPPER	7990
PERFECT WEAPON	13990
PISTOL	13990
POCKET FIGHTER	13990
PORT BLANK	13990
POY N POW	1490
POPCULT THE BEGINNING	13990
POY POY	13990
PREMIER MANAGER '98	13990
PRO PINKAL BIG EAST USA	13990
PRO PINKAL FANTASTIC JOURNEY	1490
PRO PINKAL TIME SHOCK	7990
PUMA STREET SOCCER	13990
QUAKE 4	13990
R TYPE DELTA	13990
R TYPES	13990
RADICAL BRIDES	1490
RAGE RACER	7990
RAMPAGE TICOON 2	1490
RALLY CHAMPIONSHIP	13990
RAMPAGE WORLD TOUR 2	13990
RASCAL	1490
RAT ATTACK	1490
RC STUNTCOPTER	13990
RE VOICE	13990
READY TO RUMBLE BOXING	1490
RESCUE	13990
RESCUE SHOT	1490
RESIDENT EVIL 3	13990
RESIDENT EVIL SURVIVOR	13990
ROCK RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990
ROCK RACER TYPE 4	13990
ROYAL SCHOOLS	13990
ROAD RASH 3D	13990
ROAD RASH BARBERS	13990
ROCK & ROLL RACERS 2	13990
ROGUE TRIP	13990
ROKAGE STAGE 2	7990
ROKAGE VS FOOTBALL	1490
ROKIN BLADE	13990
ROGUE'S SEARCH FOR THE REPTAR	13990
RUNNING WIND	13990
S.C.A.L.S.	13990
SAGA FIGHTER 2	13990
SHADOW GLADIATOR	13990
SHADOW HAZARDS	13990
SHADOW MAN	13990
SHADOW MASTER	13990
SHADOW TRUE VOICE	13990
SHACKIN	13990
SILENT HILL	13990
SILVERMONKEYS	13990
SIED STORM	13990
SIMUL SOLDIER	13990
SLIMES	13990
SOUTH PARK	13990
SOUTH PARK RALLY	1490
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	7990
SPACE DEMOS	53990
SPIC OPS	13990
SPORT CAR GT	13990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990
SPY THE ORACON (PLATINUM)	7990
STAR GUARDIANS	9990
STAR WARS GUN FIGHTER BATTLES	13990
STAR WARS MASTERS OF TERAS KAU	13990
STEEL BODGA	13990
STREET FIGHTER ALPHA	13990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (PLATINUM)	7990
STREET FIGHTER EX2 RING	1490
STEEL SKATER	13990
SUPER NINJA COLLECTION	13990

	
PlayStation	PlayStation
SUPREMACY 2000	1399
SYNCHRON FLEET 2	1399
TAI RU: WARRIORS OF TIGER	1399
TARZAN	1299
TERMINA 2 (PLATINUM)	799
THE LAST AIRCRAFT	799
TEST DRIVE 4	1399
TEST DRIVE 4X4	1299
TEST DRIVE 5	1399
TEST DRIVE 6	1399
THEIRS PLUS	1299
THE HOTIE	1299
THEME HOSPITAL	1399
THEME PARK WORLD	1299
THIS IS FOOTBALL	1299
THRASER	1299
THUNDERHAWK 2 (PLATINUM)	799
TIGER WOODS 99	1399
TU	799
TUN TANK	1299
TOCA 2	799
TOUCH RAZER 6	1299
TOUCH RAZER 8	1499
TOUCH RAZER IV	1299
TOUCHDOWN FEVER OES	1299
TOTAL DRIVEN	1299
TOY STORY 2	1299
TRAP RAZER	1299
TRIPS: MY BAGGAGE! 2000	1299
TRUE PRINCE! (PLATINUM)	799
UBI	1299
UFA CHAMPIONS LEAGUE 99/2000	149
ULTIMATE LANIAT	1299
UNUSUAL WEARS	1299
URBAN CHAOS	1299
V-BALL	1199
V-BALL 2	1299
VAMPIRE HUNTER D	1299
VANDAL HEARTS 2	1299
VICTORY BOARDS 2	149
VICTORY BOARDS 3	1299
VIGILANTE & 2ND OFFENSE	999
VIPER	999
VIRTUAL POOL	999
VIRUS	1299
WAR OF THE WORLDS	1299
WARCRAFT 6	1399
WARHAMERS	1399
WARHAMMER DARK OMEN	1275
WARHAMMER	795
WARRATH JURASSIC PARK	1399
WCW MAYHEM	1099
WCW NITRO	1299
WCW HWY THUNDER	1299
WED 9	1299
WED ARMS	1299
WING COMMANDERS IV	999
WIREFOOT (PLATINUM)	699
WISPOUT 2	1299
WORMS ARMAGEDDON	1299
WORMS PRINCE!	1299
WRECKED CREW	1299
YU TANG	1399
X-FILES	1299
X-MEN CHILDREN OF AUCHA	1299
X-MEN VS STREET FIGHTER	1299
XENA WARRIOR PRINCESS	1299
XENOCRACY	1299
ZERO DRIVE 2	1299

ARMOURINES	17990.-
BEELE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUGS LIFE	17990.-
CARMAGEDDON	17990.-
CASTLEVANIA: LEGACY	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-

	
DARK RIFT	14990-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DONKEY KONG 64	19990-
DOOM 64	16990-
EARTHWORM JIM 3D	17990-
F ZERO X	16990-
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990-
GT 64	16990-
HOT WHEELS	16990
IGGYS RECKIN BALLS	16990-
JET FORCE GEMINI	17990-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990-
LEGO RACERS	12990-
LODE RUNNER 3D	16990-
MADDEN NFL 99	16990-
MICHAEL OWENS WLS 2000	17990-
	
MICRO MACHINES	17990-
MISSION IMPOSSIBLE	16990-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990-
NASCAR 99	16990-
NBA JAM 2000	HIVJ
NBA JAM 99	17990-
NHL 99	16990-
NUCLEAR STRIKE	17990-

OLYMPIC HOCKEY	9990
PAPERBOY 3D	HIV
PENNY RACERS	17990



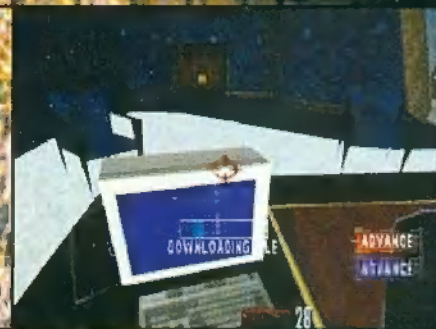
QUAKE	9990.
RACING SIM MONACO GP	17990.
RAINBOW SIX	17990.
RAKUGA KIDS	17990.
RUGRATS TREASURE HUNT	17990.
SAN FRANCISCO RUSH	16990.
SCARS	16990.
SILICON VALLEY	16990.
STARSHOT	16990.
SUPERCROSS 2000	17990.
TARZAN	HIV
THE NEW TETRIS	17990.
TONIC TROUBLE	HIV
TOP GEAR HYPERBIKE	HIV



TOP GEAR OVERDRIVE	17990.
TOP GEAR RALLY	16990.
TOP GEAR RALLY 2	HIV
TUROC 2	17990.
TUROC RAGE WARS	17990.
V RALLY 99	16990.
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE	HIV
VIRTUAL POOL 64	17990.
WETRIX	16990.
WIPEOUT 64	9990.
WORLD CUP	7990.
XENA WARRIOR PRINCESS	17990.
XG2	16990.
YOSHI S STORY	16990.
ZELDA	17990.

McLaren Wheel - Dual Shock.
Kormány + Sebárlító + Pedál + Kézifék.
24999.-

TARTALOM



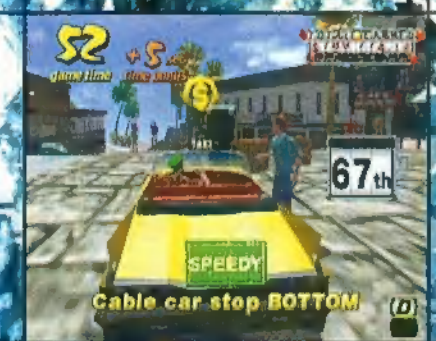
Rainbow Six 64



Resident Evil: Survivor



Vampire Hunter D



Crazy Taxi

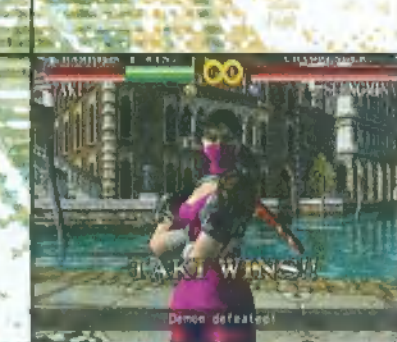
E3 Hírek	2
Alundra 2 (PSX, NTSC)	4
Gauntlet Legends (PSX, NTSC)	6
Superbike 2000 (PSX)	7
Hellnight (PSX)	8
Music 2000 (PSX)	9
Jedi Power Battles (PSX)	10
Supercross Circuit (PSX)	12
Dirt Champ Motocross (PSX, NTSC)	13
Championship Motocross feat. Ricky Carmichael (PSX)	13
Supercross 2000 (PSX)	14
Jackie Chan Stuntmaster (PSX)	16
Resident Evil: Survivor (PSX)	17
Army Men: Sarge's Heroes (PSX)	18
Hydro Thunder (PSX)	19
Medievil 2 (PSX)	20
Rescue Shot (PSX)	22
Battle Tanx : Global Assault (PSX)	27
Vampire Hunter D (PSX)	28
Muppet Race Mania (PSX)	29
Soul Calibur (DC)	30
Crazy Taxi (DC)	32
Rainbow Six 64 (N64)	34
Castlevania : Legacy of Darkness (N64)	36
Nuclear Strike (N64)	38
Hellnight Tippek	40
Alundra 2 Titkok és Egyéb Érdekességek	41
Dreamcast Kódok	42
E3 Képek	44
Csevegő	46



Medievil 2



Nuclear Strike



Soul Calibur

576 Konzol A megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft. 1389 Budapest, Pf: 132. Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

aktuális 28

Nem kell ahhoz zseninek lenni, hogy az ember fia (esetleg lánya) egyből észrevegye – az 576 Konzol külsőleg egy kissé megváltozott. Elérkezett az idő, hogy ha nem is világrengető mértékben, de tovább lépünk! Új borító, plusz négy oldal, a Kód-X színesben, és kezdésnek mindjárt négy oldal Dreamcast rovat. Ezzel a kis meglepetéssel szeretnénk volna imponálni régi és új olvasóinknak.

Az ár – mindezen újítások ellenére – maradt a régi. A belső tartalom úgyis szintén maradt a régi. Ugyanazok a tesztelők mondják el véleményüket a legújabb anyagokról, mint eddig. Ugyanúgy a legújabb MÁR MEGJELENT és mindenki számára hozzáférhető programokat mutatjuk be, mint eddig. Ugyanúgy olvashatsz a tűzforró japán és amerikai NTSC-s stuffokról, és a bonyultabb játékokhoz még mindig ugyanúgy igyekszünk teljes megoldást közölni. Ugyanúgy van poszter is, mint eddig, és ugyanúgy nincs demó CD, ahogy eddig sem volt. A Csevegőben ugyanúgy egy csini csaj virít, mint ahogy megszokhattad, és ugyanúgy folyik az odamondogatás mind a két fél részéről, ahogy azt mindenki igényli. Azt hiszem, a fenti néhány érv elég ahhoz, hogy ugyanúgy a kedvenc konzolos újságod maradjunk, mint eddig.

Tyler "Martin" Durden



dványban megjelent szöveges és
tráclós anyagok
lyen módon való újra felhasználá-
ak a kiadó engedélyével
éges. ISSN 1417-9296
ás: Grafit Pencil Nyomda
est
ajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
rv: Molnár Dénes
vács Ildi
tai előkészítés:
rosi Renáta
gítás: Recent Kft.,
a a Comgame Kft.,
Budapest,
ly Gy. utca 17.
cim: 1389 Budapest,
32.
szti a Hírker Rt.,
és alternatív
ztők
ethető: 576 KByte
game Kft.),
Budapest,
32.
t: 576konzol@576.hu
ite: www.576.hu
p: Muppet Race
Mania

...amikor beléptem az idén (is) Los Angeles-ben megrendezett E3 legnagyobb pavilonjának bejáratán az a vicc jutott eszembe, amikor is a parasztbácsit felviszik egy mezőgazdasági repülővel, a pilóta kegyetlenül figurázik, a papa végig csak hümmög, a végén meg megszólal: "Azt gondoltam, hogy be fogok tojni, de hogy ez az egész a nyakamba is folyik...". Voltam már vagy 7 ECTS-en Londonban, gondoltam meglepetés nem érhet. Arra ugye számítottam, hogy nagy buli lesz, de hogy EKKORA, az álomban sem jutott volna eszembe. De ne szaladjunk ennyire előre...

A világ minden táján már jó hónapokkal ez előtt izgatottan készült a sok "játékos" újságíró, tesztelő, meg főszerkesztő a minden évben, Amerikában megrendezésre kerülő 3 napos E3-ra, a kontinens regrantosabb számítógépes és konzolos összeröffenése. Tudtam ezt én is, de sejtelmem sem volt róla, hogy a cégvezetőség a buli előtt 3 héttel jelenti be, hogy én is megyek. Egyszer csak azon kaptam magam, hogy vizumot kell intézni, találkozókat kell szervezni, meg minden olyan dolgot lebonyolítani, ami egy ilyen utazáshoz kell. Még jó, hogy egy társat is sikerült "szereznem" a bulihoz, West End-beli ex boltvezetőnk személyében, aki igen jó csóka, ellenben betegesen Resident Evil mániás, és Tomi.

A második látványos "magamhoz térésem" akkor volt, amikor a gép szállt Losziban, és taxiba pattantunk, hogy megközelítsük a hotelt. Gurultunk át a városon, egyre több lett a csingcsángcsung felirat, mire kiderült, hogy a szálloda a belvárosban, de a koreai negyedben van. Nekem egál, úgyis komálom a ferde szemű bigéket... Kipakolás, zuhany, aztán elindulás kajáldát keresni. Már korábban mondták nekem, hogy Losziban kocsik nélkül nem lehet mozogni, és ez rövidesen be is bizonyult – 8 óra után az utcán már senki sem járt GYALOG, csak mi meg a környékbéli csövesek és narkósok. El is kezdtem hisztizni, hogy én kocsik nélkül egy lépést se megyek tovább, így betértünk az első 7 Eleven üzletbe (olyan, mint nálunk a benzinkutak shopjai, csak kút nélkül) és az ott kapható "gyors hot-doggal" tömtük tele a fejünket. (Megjegyzendő, hogy már ez a kaja is fényekkel jobb volt, mint bármelyik magyar "rendes" hot-dog...)

Másnap reggel az első dolgunk a kocsibérlés volt, valami piros japán kupé csoda, automata, légkondi, meg ami kell – aztán úgy vezettem oda a hatalmas kiállítási csarnokhoz, mintha ebben a városban nőtem volna fel (térkép nélkül).

...és akkor ott tartunk, hogy álltam a bejáratnál, mint aki nem hisz a szemének. Ott voltak előttem a leghíresebb cégek pavilonjai, de sokkal hatalmasabbak, mint amit eddig valaha láttam! Irdatlan nagy kivetítőkön dübörögtek a játékok, bömbölt a zene, persze minden standon, de valahogy mégsem volt káosz. Jól emlékszem, hogy a bejáratnál szemben az Electro-

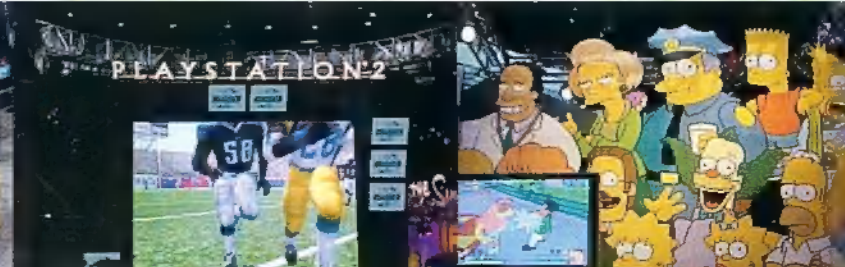
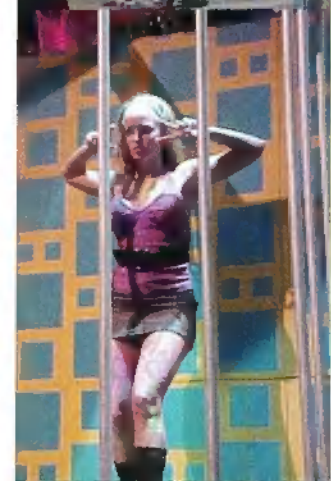
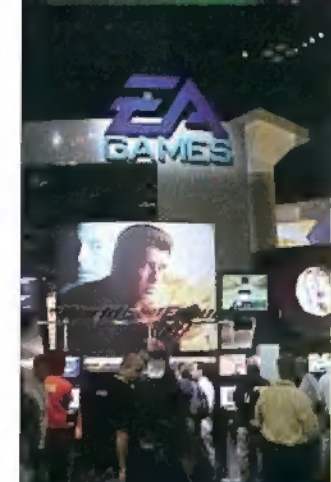
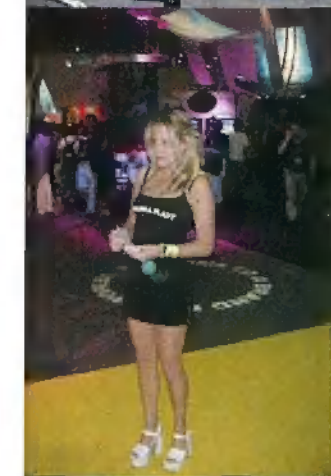
nic Arts nyomult, akkora standdal, hogy azt hittem, ez itt 3 cég egyben. A stand felett mozivásznon nagyságú képernyőn csak PS2-es progikat nyomtak. Itt el is hagytam az erőt...

De miért is jó egy ilyen E3?

Először is az ember odamegy minden céghez, bemutatkozik, mint főszerkesztő, ha kell, bájcseveg és jópofizik, aztán kap egy dossziét, amiben CD-k meg szórólapok lapulnak. Na, ezek segítségével készülnek el a következő egy évben az újság oldalainak illusztrációi és képanyaga.

Aztán ott vannak a játékok. Tudom, nekem most cégekre bontva kéne elmesélnem, hogy mit láttam, de erre sajnos se időm, se helyem, se tehetségem. MINDENT. Minden játék ki van állítva, ami az elkövetkezendő kábé egy évben meg fog jelenni MINDEN géptípusra, ami már olyan állapotban van, hogy ki lehet próbálni. A legújabb Dreamcast, Playstation, PS2, N64, Gameboy és játéktérmi stuffok futnak nagyképernyős TV-ken és monitorokon, mindent kipróbálhatsz és annyit nyomhatsz rájuk, hogy bizonyosan belefájdul a fejed. Három eszméletlen nagy teremből állt a kiállítás. Az legnagyobbban a végyesen PC-re és konzolokra egyaránt fejlesztő cégek voltak, egy majdnem ugyanakkorában a Playstation 1-2, Dreamcast és Nintendo játékok nem cég szerint, hanem géptípus szerint elhelyezve, a harmadikban pedig a kisebb cégek és a kiegészítők (joy-ok, stb.) gyártói. Most képzeljétek el! Nyomod fél órát a Driver 2-t, esküszöl, hogy ennél jobb itt nincs. Botorkálsz tovább, egy kis Quake 3 Dreamcast-on, a lábad alatt tök tiszta és süppedős padlószőnyeg, amerre mész. Megtalálsz a Tenchu 2-t, utána 5 sorba kötött játéktérmi Midway masinát, arébb egy gördeszkás park berendezve, persze Tony Hawk 2. Jójózik a szemed, nyúlsz az irányítók után, már azt sem tudod, milyen gépen játszol, csak nyomkodod a gombokat. Namco stand, Tekken Tag és Ridge 5. Jesszus, ez tényleg jól néz ki! Nincs időm kitapasztalni egy anyagot sem, mert a szemed sarkából mindig észreveszel egy másikat, amiről már sokat hallottál, és egész életedben arra vágytál, hogy játszhasz vele. Példának okáért a Medal of Honor Underground! Mit adnának a haverok, ha ők is nyomhatnák! Múlnak az órák, keringesz, mint lepke a lámpa körül, és rádöbbenesz, még csak egy terem sem fedeztél fel teljesen, legalább 5 híres cég még hátravan! Például a Squaresoft a sarokban. Chrono Cross, Parasite Eve 2, Legend of Mana – elképesztő grafikájú RPG-k mindenütt. Kérnek, hogy ne fotózzak. Arrébb megyek, és persze tovább fotózok. Kisebb tömeg bámulja a Square PS2 csodajátékát, a The Bouncert. Annyira ütős, hogy innom kell valamit...

Aztán ott van a konzol terem, középen a Playstation rész, a templomom. Mindenhol ugyanaz a nagyképernyős, tök sík képcsöves





Sony TV (a géphez Sony fejhallgató kötve), előtte kis búra alatt a PS vagy a PS2. (Hát így nézel ki közelről, kicsikém. Hazavinnél!) Több a PS2. Ezer játék. Gran Turismo 2000, Onimusha, Dynasty Warriors 2. Ez tetszik.

Megfogom a joyt (fekete, analóg), fejhallgató fel, és nyomom. Irdatlan grafika, egy 3D-s verkedős játék, kábé mint a Fighting Force, de japán háttérrel. Rohanok előre a dombok között, látom, hogy a távolban komoly hír megy – gyerünk oda. Nem három ember verkeznek, hanem egyszerre ÖTVEN, kaszabolják egymást a szamurájok, zöld és piros egyenruhás seregek rontanak egymásnak, a shogunok lóhátról aprítják a jónépet, köztük engem is. Inkább le is teszem a kontrollert, mert ez annyira jó, hogy mindjárt le kell ülnöm. Le is csüccsenek a puha padlószőnyegre és nézelődöm. Amerikában nyugodtan leülhetsz a földre bárhol, még a boltokban is...

Arrébb ott a Dreamcast részleg. Olyan, mint egy hatalmas cyber erődtérkép a misztikus fényekkel. Ráfekszem a fekete szőnyeg DC mintájára, körülöttem sötét, felülről függőlegesen egy fehér fénycsóva világít rám és az emblémára – tiszta X-Akták. Tomi fotózik. Milliós Dreamcast játék, irdatlan tömeg. Kezdek eszmélni – hát ez a gép CSÜCS! Sokkal több játék, mint PS2-re, nincs is erőm megnézni mindegyiket. Jó, nem mindegyik tűnik világszámnak, de a legtöbb arat, az tuti! Két pali rumbatóköt ráz egymás mellett és a képernyőt bámulják – hopp, ez az új DC zenés játék, a Samba de Amigo! A színpadon egy japán manus, egy tolmács és egy Dreamcast. Mögöttük egy 15 méteres kivetítő. A pali 35 körüli, játszik. A játék neve SHENMUE. Jegyezzétek meg ezt a nevet! Ilyen egyszerűen nincs! A játékban egy barna bördzsekis pali mászkál, mint mondjuk a Residentben. Annyi a különbség csupán, hogy a világ EL körülötte! Azt csinálhat, amit akar, oda megy, ahova akar. A grafika annyira forró, hogy hirtelen a PS2-t egyszerű kvarcjátéknak gondolom. Kérdezi a japán a tömegtől – a tolmácson keresztül – hogy mit csináljon. Az egyik bolt előtt pénzbedobós nyerőgép. Aprópénz be, kar megteker, kiesik egy tojás. Benne egy dobókocka. A tömeg üvölt: "Játszz tovább!".

Újabb érme, tekerés, tojás. Kinyitás – egy mini Sonic figura lapul a virtuális főhős kezében. Következő sarkon játéktér csomó géppel. Bemegy a főszereplő, aprópénz bedob, erre bejön az EREDETI Space Harrier, a '80-as évek elejének sikerjátéka (grafika egy az egyben ugyanaz). A Dreamcast standon az emberek örjögnek és tapsolnak. Ne is kérdezzétek, melyik a jobb gép, a PS2 vagy a Dreamcast. Mind a ketőre láttam eszeveszett játékokat, és MOST valahogy egyenlőnek érzem őket. Két nagyon erős masina fogja uralni a piacot rövidesen!

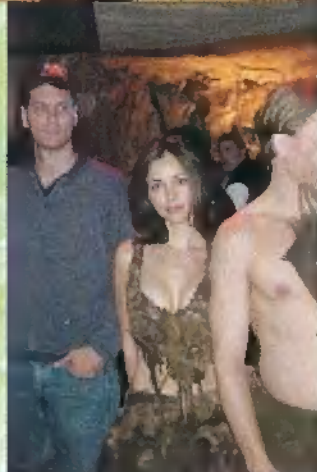
Nintendo stand. Feltűnő üresség. Azért igen sok játékot találok, de a fele mindenféle Poke-

mon, Pikachu, Kirby meg efféle csecsemő stufok. Nyomom az Perfect Dark-ot, egy kicsit a World is not Enough-ot, meg az új Zeldát. Tet-szik, ez aratni fog nálunk is. Hoppá, itt a Ban-jo-Tooie és a Dinosaur Planet! Utós a grafikája mindkettőnek. Ha ezt a Vári Zoli meg a GYÉZÉ látná... Legalább lesz miről írni a Konzolban... Küzdök egy kicsit a Resident Zéróval – nem semmi, de aztán tovább állok. Természetesen az idén sem kaptam CD-t a Nintendótól, így az N64 poszterek és címlapok előfordulási esélye erősen csökkent.

Aztán ott vannak a cuccok. Először csak bátor-talanul hesszeled a cégek pultjaira kitett poszte-reket, matricákat, kulcstartókat, mágneseket, tollakat, reklámszatyrokat és izgalmas műtű-öröket. Felveszel egyet-egyét, elkezded vadászni őket, nézed, hogy kinek a kezében mit látsz, és van-e neked már olyan. Ahogy telik az idő azt veszed észre, hogy leszakad a vállad a sok cucc alatt. Itt pólót osztanak, amott baseball sapkát lehet kapni, a Capcom standon egy narancssár-gára festett hajú idióta üvölt a mikrofonba és cuccokat dobál a tömegbe, amiért az emberek egymást tapossák, és közben ütemesen üvölte-nek: CAPCOM RULES! Néha észreveszed, hogy az emberek visítva odatódulnak valahova és egy másodperc alatt hetventagú sor alakul ki. Hopp, itt valaki dedikál! Nem más, mint Ash, az Evil Dead és az Army of Darkness sztárja. SZEMÉLYESEN! Gratulálsz neki, kezét foghatsz vele, egy képpel lettél gazdagabb. Öt méterrel odébb egy híres pankrátor a WWF-ből, mindig más sztár, naponta többször is. A félcsőben Da-ve Mirra tart BMX bemutatót, a világbajnok. Ar-rébb Tony Hawk dedikál és komoly fejjel pró-bálja a róla elnevezett PS játékot.

A legizgalmasabbak mégis inkább a csajok. Először is a legtöbb standon isteni hostess lány-kák fogadnak. Öröm velük csacsogni. A leg-több cég körül felbérelt modellek osztogatnak cuccokat meg szórólapokat. Csomó beöltözött (vagy inkább vetkőzött) bige is flangál, ők va-lamilyen játékot hirdetnek. (Akis barna, aki a Majmok Bolygója mezben állt Zira és Cornelius mellett olyan szép volt, hogy majdnem megkér-tem – ugorjunk már át Las Vegasba és esküd-jünk meg, mert szeretném összeoperáltatni ma-gam vele.) A hab a tortán pedig a hivatalos manökenek megjelenése. ők tényleg nagyon gyönyörűek – ilyen az ember csak magazinok-ban lát. Odapattanhatsz melléjük, és a fotós pali már nyomja is rólatok a polaroidot. Ha akarod, a saját kameráddal is kattintgathatsz. Azt hiszem, életem egyik legállatabb élménye az volt, amikor megpillantottam öt Playboy modellt. Azok a nők... Eldobtam kaszátkapát és rohantam fotózni. Miss február és március 1999. Névre szóló dedikált kép mindkettőtől, a többiekkel közös "karolás" fotó. (Nyaláboltam őket, mint egy polip.) Miss február a követke-zőket írta a képre: "Martin, micsoda éjszaka volt!".

Tyler Martin Durden



Bizonyára sokan emlékeznek még a másfél éve megjelent Alundra című játékra. Számomra mindenesetre emlékezetes volt a cucc, hisz sikerült hozzá megírni a Konzol történetének egyik leghosszabb végigjátását. Érdeklődve ám kissé felva vettem kézbe a második részt, mivel életemben az előző epizóddal eltöltött kinkeserves órák emléke.

Az Alundra 2-nek voltaképpen semmi köze nincs az előző részhez. Más a kiadó, más a fejlesztő, a történet is teljesen új, nem folytatása az előző résznek, és a játék külalakja is sokat változott. Szakítottak ugyanis az előző rész klasszikus 2D-s kivitelezésével és az Alundra 2 3D-s textúra grafikus kinézetet kapott, poligonos szereplőkkel. Ez volt a legelső és legszembetűnőbb változás. Igaz, hogy a grafikailag láttam már jobbat is – persze azért egész jól néz ki – de a kor követelményeinek ez már jobban megfelel.

Ami a játék stílusát illeti ebben a tekintetben az Alundra 2 semmit sem változott, most is egy Zelda stílusú akció-kalandjáték. Szándékosan nem írtam azt, hogy RPG mert maga a Zelda és az Alundra sem RPG játékok. Bár kétségtelen, hogy vannak RPG vonások bennük, mégis nincs hagyományos karakterfej-

esavarkulcsokat állít elő. Ezek a csavarkulcsok nagyon nagy varázserővel bírnak, és ha egy élőlénybe beledöfnek egyet az szinte azonnal hihetetlen erejű fém és robot szörnyeteggé alakul. Mephisto ezekkel a kulcsokkal bármit, embert és állatot is át tud változtatni. Flint éppen egy léghajón utazik, ami egy ilyen óriás kulcsot szállít. Innen indul tehát a kissé debil, ám nagyon eredeti történet, ami nem nélkülözi a humort és komoly dolgokat sem. Mindenesetre hosszú kalandra számítsunk.

KEZDETEK

Miután tisztába raktuk a történetet nem ártana elkezdni játszani is. Indításnál választhatunk Normal és Easy fokozat között. Az Easy annyi könnyebbséget jelent, hogy ilyenkor az ellenfelekre dupla annyit, míg az ellenfelek fele annyit fognak ránk sebezni, mint Normal módban.

ső sarakban energiánk (majd később a varázserőnk is), a jobb felsőben a Pocketbe helyezett cucc, valamint annak mennyisége látható. Alatta pénzünk és kulcsaink száma található. Pénzt menet közben az ellenfelek kinyírásával, ládából, valamint a klasszikus módszerrel az az bokrok szélverésével szerezhethetünk.



dés – az emberünk nem lép szintet harcok után – de persze RPG elemek tömkelege jellemzi eme két játékot. Amúgy a készítő ez alkalommal szemel láthatólag a N64-es Zeldát akarták utánazni (gondolok itt a 3D-s külsőre), persze tisztességtelen lenne a két játék grafikáját összevetni, mert természetesen a két hardver közötti különbségből adódóan az Alundra 2 meg sem közelíti a Zelda grafikáját.

MEPHISTO ÉS A MÁGIKUS CSAVARKULCSOK

Mint már említettem az Alundra 2 nem folytatása az előző résznek, hanem egy teljesen új történetet dolgoz fel. A készítő egy nagyon egyedül, és ami nagyon fontos, humoros történetet találtak ki a játékhoz.

Az Alundra 2 egy Varuna nevű királyságban játszódik, melynek királya békében és tisztességgel kormányozza országát. A harmóniát a király két erős és hűséges lovagja Redcliff és Jeehan biztosítja. Egy napon azonban a két lovag rejtélyes körülmények között eltűnik és a királyság meggyengül. A hatalomra éhes Baron Diaz összefog a kalózzal, akik a tengeret uralják és börtönbe vetik a királyt a helyére pedig egy fabábút ültetnek – ezt szó szerint értették! A király egyetlen esélye a lányában Alexiában van, akinek meg kell találnia Flint-et, a játék főszereplőjét. Flint egy kalózvadász és a segítségével talán legyőzhető Baron Diaz. A fahősök nem tudják, de a háttérben egy varázsló Mephisto irányítja a szálakat. Mephisto a király varázslója volt, ám az összeszűrés után a király ellen fordult. Erős varázstudománya segítségével mágikus erejű



használatuk. Nem kell a menübe lépkedve gyógyítani magunkat hanem egyszerűen a Háromszöggel használhatjuk gyógyító cuccainkat. A Pocket-be helyezett cuccaink közül az L2-vel válogathatunk ezért sem kell külön a menübe lépkednünk. A Select-tel nézetet válthatunk ami fontos lehet néhány helyen.

A menüben található még a Special pont ahol a legértékesebb tárgyai fognak lapulni. Ezeket történet szerint használhatjuk majd. Az Options nem igényel különösebb tájékoztatást, egyedül a Status menübe érdemes néha körülnézni.

A játéktéren a következőket találjuk. A bal fel-

ÚJ LEGENDA KEZDŐDIK!



playstation

Arra jó lesz oda figyelni, hogy a gyógyító cuccokból, hasonlóan az előző részhez csak korlátozott mennyiséget egészen pontosan 9-et lehet szerezni, tehát úgy kalkuláljunk, hogy mindent felvegyünk.

Menet közben két érdekes és nagyon fontos dologgal fogunk találkozni. Az egyik a hatalmas arany színű könyvek lesznek, amelyekkel menteni lehet. Ezek mellett általában találunk kör alakú és kéken világító platformokkal is melyek életerőnköt töltik fel a maximumra, tehát ezeket mindig használjuk ki!

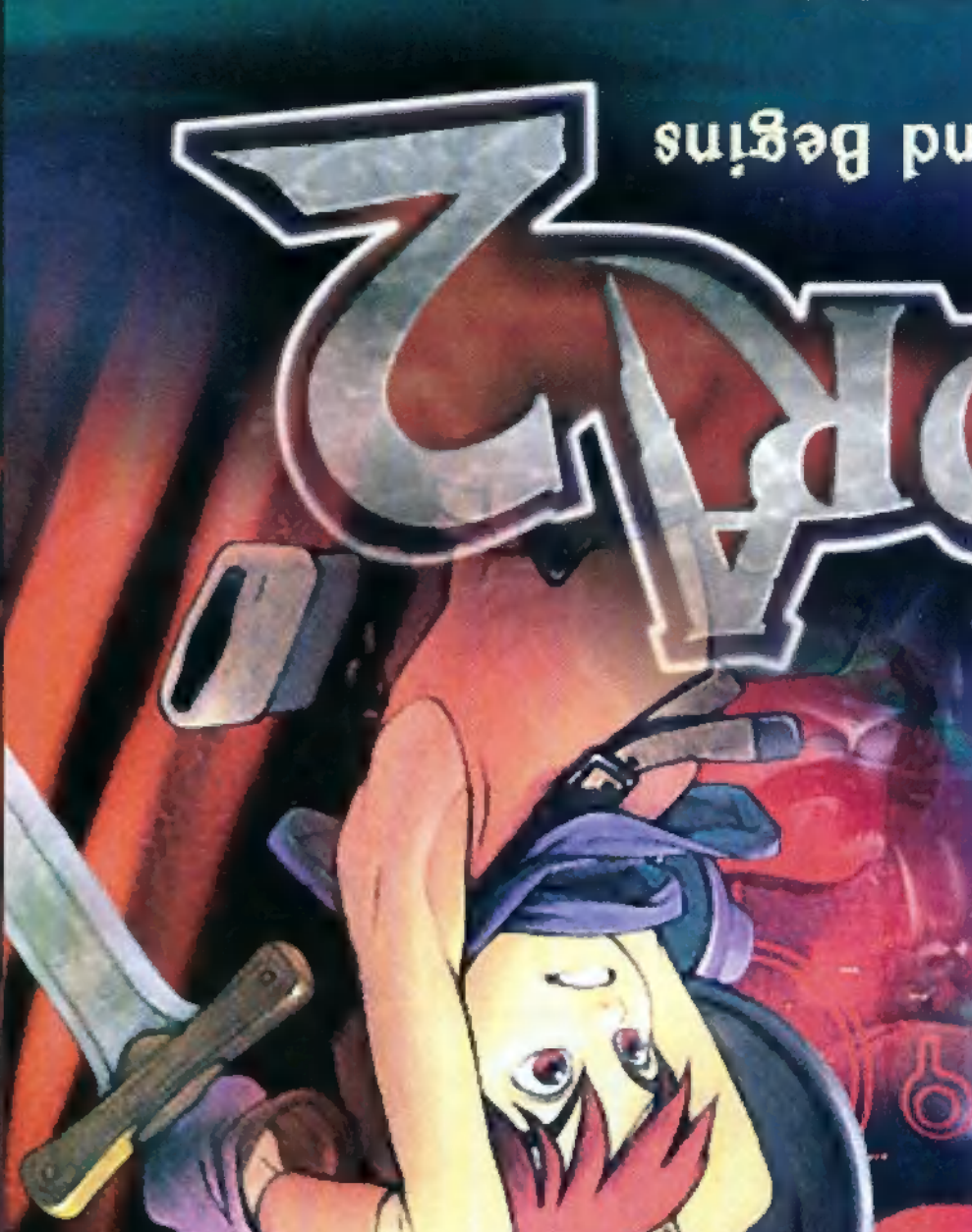
A JÁTÉK MENET ÉS A FELADATOK

Maga a játékmenet nem sokat változott az előző rész óta. Tehát általában mindig a megadott helyekre kell menni, ami mindig egy nagyobb labirintust jelent. Ezek a labirintusok sorban jönnek játék során. Fel kell őket fedezni majd némi gondolkodás után nagyon, egyszerűen rálehet jönni, hogy is kell megszerez-



szón, csak mindig ne-
hezebb formában
Nagyon sok logika
és ügyességi részt az
előző epizódok ve-
tek a készítőik, így ha
azt végigolvaszod a
feladatok isméro-
sok, lesznek. Vannak
új dolgok is, de saj-
nos mégis azt kell
mondanom, hogy ol-
csa húzós volt, hogy
olig van valami új-
donság a feladatok
megoldásában. Né-
zük hát milyen típus
feladatokkal, találkoztunk új típus
szór egy-egy új kinyitáshoz, vagy egy
megközelíthetetlen platform eléréséhez ki kell
nyitni az adott szobában található összes el-
lenfél. Ha ezt megesszük, általában megnyí-
lik a tovább vezető út. Szintén típus feladat a
kapcsolók kapcsolgatása. Sokszor meg kell fo-
klalni a megfelfaló sorrendet, de általában adja
magát, hogy milyen sorrendben kapcsoljunk.

Lesznek talogatos fel-
adatok is (a körrel le-
het tolni és húzni na-
gyobb kockával), itt
mindig meg kell találni
a helyes irányt, ahova
a kockákat kell helye-
zni.
Mindem logikai és
ügyességi feladat meg-
oldható, csak türelmes-
nek kell lennünk és nem
rel egyszerűbb viszamenni a már bejárt he-
lyekre.



Többször egy-egy kapcsoló átkapcsolásával
gyakran kell bizonyos tárgyakat az ép akua-
lis akadályokra ráhajtani, hogy elhárítsuk
öket, például a bombákra rá kell dobni a fak-
lyákat.
Találhatunk talpnyomokkal
rendelkező falakat is, ezeket
becsúszásokkal lehet elhárít-
tani. Gyakran kell időre me-
nő feladatokat végre hajtani,
tehát átkapcsolunk egy kap-
csolót, majd gyorsan oda kell
szaladni a kelte helyre. Olye-
tes és gyakran előforduló fel-
adat, hogy szörnyeket kell
kapcsolókat csúszni, majd az
ügyességi ugrások feladatok
to út megnyitáshoz. Az
le kell nyitni a tovább veze-
tő út megnyitáshoz. Az
ügyességi ugrások feladatok
mest is az árulibe tud-
nak kergetni, mivel ne-
ha tényleg nagyon ki-
 kell centizni az ugráso-
kat.

Ülődság az előző részhez és a Zeldához
képest is, hogy változtattak a térképen, most
ugyanis egy Final Fantasy Touches típusú térkép
van, amin mindig meg van jelölve pontosan az
a hely, ahova mennünk kell. Ezzel a módszer-
rel egyszerűbb viszamenni a már bejárt he-
lyekre.

Minden nagyobb labirintus után valamilyen
főlelenséghez kerülünk. Öket általában nem
lesz egyszerű legyőzni, egészen addig a pon-
tig, amíg meg nem találjuk a gyenge pontu-
kat. Még a legnagyobb ellenfeleknek is meg-
van a sebezhető részük, és ha erre rátalálunk
akkor bárkit legyőzhetünk.
Gyűjtünk pénzt és mindig vegyünk jobb fel-
szerekeseket, valamint győgyítósokat. Ha rend-
szeresen gyűjtünk nem győzhetnek le min-
ket. A labirintusokat jól kihasználjuk, mert sok-
szor extra tárgyakra találunk. Gyakran van
nak itt is kisebb nagyobb logikai feladatok,
például amikor van egy elérhetetlen köböm a
tetőn egy láddal. A közelebb egy bomba
található és néhány tüzet fújó szörny. A meg-
oldás egyszerű dobjuk a köbömbe a bombát
és csatlakozunk oda a szörnyeket, akik begyűjtik a
kancsókat.
A játékok során sokszor bukkannak olyan he-
lyekre melyekre, nem tudunk bejutni, mert va-
lamilyen akadály állja az utunkat. Általában a
térképben kisebb kapunk olyan cuccokat,
amivel szét lehet rombolni az akadályokat, így
ha kapunk valami extra tulajdonsággal felu-
házzuk tárgyat, akkor látogassunk vissza a
már bejárt területekre, mivel egy csomó új
cuccot szerezhetünk.

ÉRTÉKELÉS

Az Alundra 2 egy jó – ám az előző részhez
hasonlóan – nehéz játék. Egy idő után unal-
mas lesz, hogy mindig ugyanazokat a felada-
tokat kell megoldani, ráadásul túl sok mindent

FŐLELÉNSÉGEK ÉS NEMANY TIPP



átvették az előző részből – kevés az újdan-
ság. A folytonos kapcsoló és kulcs keresgetés
nem túl izgalmas és az első rész is emiatt volt
unalmas. Lehetnének egy kicsit változato-
sabbak a feladatok, meg könnyebbek is, mert
idegesítő, amikor valami logikai vagy nehéz

ALUNBRA 2

MATRIX/ACTIVISION

LÁTVÁNYOS SÁO
JÁTSZMÁTSÁO
SZAVATOSÁO
ZENESÁO
HANGSÁO

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
AMALGO RÁNYTÓ BUAL SZÁK
HUMOROS, ERŐS ÉS
HOZZA TARTÓ
X SOK FELADATOT AZ ELŐZŐ
RÉSZEK VETKÉK A KÉSZÍTŐK
RITKÁN LÉNYET MENTENI

82%

Veres Miklós
szett az első rész és szerep a kihívásokat,
Allagos játékok tehát az Alundra 2, de ha tel-
mentem?
játékok – például a térképen miért nem lehet
mert sose lehet tudni, mikor kell abbahagyni a
idegesítő. Nem szeretem, ha ritkán lehet menteni,
elhelyezve a helyszíneket és ez bizony nagyon
elegendő spórolni a készítőik, igen ritkán vannak
sőt megfizetnek a dologért, hogy a mentőhelyekkel
mentem voltam hangulatosak a dallamok, idege-
valma ki. A zenéket illetően szintén pozitív ve-
olyonok mintha a Mega Man legend-ból lépnek
hát, de erről már írtam. A karakterek stílusilag
Gratifikáció a játékok viszonylag szépnek mond-
kavádol és maga történet is változatos.
kockával is találkoztunk fogunk, mint például a bi-
kakad. A történet során gyakran minit játé-
máink vannak, ami ritka manapság a játé-
máink, rajzfilmes poénok és humoros ese-
abszurd dolgok is a sztoriban, de olyan kisze-
hett az aranyos poénjaival. Vannak már-már
viszont nagyon humoros többször megnevele-
ügyességi feladatok akadunk meg. A történet

Rég hallottam már a Midway felől és jólesik tudni, hogy még tevékenykednek a fiúk. Ennek a mozgolódásnak a legújabb gyümölcse a Gauntlet Legends, ami nem más, mint egy mászkálós-harcos és egy RPG játék keveréke. Leginkább a régi Megadrive-os hangulatot idézi az izometrikus megjelenítéssel, az apró ellenfelekkel, no meg a rengeteg felszedhető tárgyal. Az első próba közben aztán valami furcsa érzés fogott el. Valami hibázott, de nem tudom mi lehetett az. Aztán beugrott, hogy réges-régen már volt egy Gauntlet nevű játék, és ez annak a 3D-s verziója. De ennek ellenére nem egy rossz játékkal állunk szemben, sőt kifejezetten aranyos darab.

A HEGY GYOMRÁBAN

Miután a lemez bekerült a gépbe, egy röpké pillanat alatt megnézhetünk egy rövidke intro-t, ami vázolja a történet alapjait. Varázslókról van szó, akik a hatalmas erő birtokában felszabadítanak egy démonot, de ahhoz már nincs elég erejük, hogy kontrollálni is tudják azt. Minket hívnak segítségül, hogy fékezzük meg a gonoszt, mielőtt még több pusztítást végez. A varázserővel felruházott harcosok útra kelnek, hogy megszerezzék a hegyek gyomrában rejtőző ereklýeket, hogy azok segítségével legyőzhessék a sátánt.

A harcosok közül mi az egyiket választhatjuk ki, illetve ha kettőn játszunk, akkor értelem szerűen kettőt. A játék elején négy karakter választható, de majd a továbbiakban előbújik még négy speciális alak (Minotaur, Jackal, Tiger, stb). A titkos karakterek alakjait játék közben tudjuk az emberünkre húzni a Start gomb megnyomásával és a Secret Characters menüvel. A játék menüje alpból kétjátékosra van tervezve, hiszen kettő van osztva a képernyő. Természetesen egyedül is pompásan el lehet játszogatni a programmal. Miután a Start-ra kattintottunk, megjelenik a harcos választó képernyő, ahol

négy különböző kasztból származó ember közül kell választanunk (Archer, Wizard, Warrior, Valkyrie). Ezek leginkább kinézetre térnek el egymástól, persze fegyverzetükben is, csak azok jellege erősen megegyezik. Például ha Archerrel megyünk nyilpuskával löhetünk, ha viszont a Warriort választjuk, akkor baltát használunk. Szóval mindenképpen lövünk a fegyverrel és az extrák is nagyon hasonlítanak egymásra. De ennek ellenére kényelmesen lehet szórakozni a játékkal. Ha kiválasztottuk a nekünk tetsző figurát, beírhatjuk a nevünket, majd indul a bevetés.

A VESZEDELMES OGRÉK

Akár hiszitek akár nem, de a pályákon is rengeteg ismerős elemmel fogtok találkozni, hiszen az ellenfelektől a tereptárgyakig szinte mindent már láthattunk máshol. Ez magában nem egy elítélendő dolog, hiszen a legtöbb ötletet már felhasználták a programozók, csak éppen eredetiség hiányzott nekem belőle. A szörnyek különféle rohangelő ogrék, melyek a falon tátongó bányák ajtajából jönnek kifelé, és végtelen számú van belőlük. Csak úgy szüntet-

danám, mert néhol ugyan vannak benne szép részek, de alapjaiban csak átlagos. Legkevésbé a harcosok és szörnyek rajza tetszett, mert nem elég aprólékos és nem lehet jól kivenni őket. Csak nagy vonalakban tudunk következtetni a kinézetükre, nem látjuk sem az arcukat, sem a ruhájukat rendesen. Ami viszont különlegesen megnyerte a tetszésemet, az a zene volt. Nagyon eltalálták a fiúk a kissé középkori hangzást, de mégis modern muzsikát. Már csak a zene miatt is érdemes játszogatni egy kicsit a programmal. A hangeffektek nagyon oda valók, démonok sikítózása,

szörnyek hörgése, kardok suhogása, tűz ropogása és a narrátor folyamatos beszélő-lásai jellemzik a játékot. Az irányítással sem voltak különösebb gondjaim, mert nagyon egyszerű minden. Csak futunk kell a pályákon, nyomni az X-et, mint a kergemarha és miszlikbe aprítani mindent. Néha használhatunk extra mzdulátokat is a Kör vagy a Négyzet, X-szel való kombinálásával. Végzőként csak annyit mondanék,

GAUNTLET LEGENDS



VISSZA A JÖVŐBE!



hogy kedves kis mászkálós játék ez, nem kell túl komolyan állni a dologhoz, könnyedén el lehet játszogatni vele pár órácskát. Ha az ember már nagyon belejött, feltuningolta az emberét mindenféle extra fegyverrel, még talán élvezni is fogja.

Endrédy Tibor



úgy néz ki, hogy van egy pályaválasztó szint, ahonnan a különböző világok termei nyílnak. Minden teremben több teljesítésre váró pálya van, melyekbe az őket szimbolizáló gombocskára lépéssel teleportálhatunk. Ha egy világot teljesen kivesztünk, akkor nyílik meg a következő, meghódításra váró terem kapuja.

heljük meg az "ogre folyamat", hogy szétlőjük a bányát. Egyébként nem okoznak túl sok gondot ezek a szörnyek, mert mindegyikük leteríthető két vagy három lövésből. Vannak még zavaró csapdák is úgy, mint nyilvesszők a falból vagy tűzcsóva a földből. Persze a további világokban bővül majd az ellenfelek palettája, de ott sem kell túl nagy fantáziára számítanunk.

A pályák felépítése pofon egyszerű, rohangelünk a 3 dimenziós terepen, mindenképpen megölünk, felszedjük a kulcsokat és megtaláljuk a kifelé vezető utat. A kulcsok nagyon fontosak, hiszen használatukkal tudjuk kinyitni a továbbjutáshoz szükséges ajtókat és az extra fegyvereket vagy ereklýeket tartalmazó ládákat. Szóval nem nagy ördögösség a játék. Grafikailag egy olyan jó közepesnek mon-

GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAN
HANGULAT

12 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ NAGYON BEJÖN A KÉTJÁTÉKOS
ÜZEMMÓD ÉS A ZENE IS SZÉP
× ÁTLÁTHATATLAN PÁLYÁK,
PICT EGYSZERŰ ÉS EGYHANGÚ

71%

A májusi egyértelműen két keréken töltöttem! Virtuálisan természetesen. Ez kicsit szokatlan volt nekem, mert alapvetően szerintem a motornak túl kevés keze van. Ezen nehogy megsértődjön bármelyik motortulajdonos, ez csak az én főbiái egyike, mivel akárhányszor motorra ülök, mindig úgy érzem: pillanatok kérdése és borulunk! Így megmaradtam a jó öreg négykerekeknél az életben, de ez persze nem gátol meg abban, hogy kipróbáljam az összes motort és a hozzájuk kapcsolódó versenyeket a Playstation biztonságos világában. Tény, hogy ebben a hónapban nem a gyorsasági motorversenyek vannak

nyilvánvalóan csak jók lehetnek, ahogy azt a fent említett csapattól az évek során megszokhattuk. Ilyen az intró, ami a szokásos színvonalon rövid bejátszásokkal és szépen megrajzolt képekkel bizsergeti meg az emberben megbúvó motorost. A menüpontok kialakítása és a navigálás sem érdemel pár szót többet, mivel ott is stílusosan és egyszerűen lépkedhetünk minden irányba különösebb gondok nélkül.

Az ilyen technikai sportokat meglevenítő játékoknál elengedhetetlen az opciókban a szerteágazó pontok jelenléte, ami természetesen itt is megvan. Nem három opció van összesen, szépen lebontva minden fon-

A megszokott három versenyverzió választható a játékban: gyakorlás, verseny és időmérés. Remélem ezt nem kell tovább részleteznem nektek! Ha sima versenyt (Single Race) választunk, technikai sport lévén azonnal előugrik a Bike Setup is, mint választható opció. Gondolom én (józan paraszt ésszel), hogy a felfüggesztés, a kerekek és minden autóversenyben megszokott alkatrész vagy változtatás itt is ugyanazt jelenti, mint négykerekes testvéreimnél, így nagyjából mindent be lehet állítani, ha valaki otthonosan

szempontból mindenképp jól van megoldva, különösen tetszik nekem a pilóták hátránézése, ott ugyanis nem egyszerűen hátravált a kamera, hanem látjuk, ahogy versenyzőnk a hóna alatt átnéz és így próbálja kímélni az őt követő motorosokat.

Maga az irányítás kicsit azokatlan lehet az elején, mivel sokkal fordulékonyabbak ezek a kétkerekű dolgok, mint az autók, így sokszor előfordulhat, hogy túlúzzuk a kormányt és leszáguldunk a pályáról, de ez már hozzátartozik a tanulás fájdalmas lépéseéhez.

Versenyt közben a pilóták jó arcok, mivel ha közel kerülnek egymáshoz még az is előfordulhat, hogy elkezdik rúgni a másikat és hajlandóak néha-néha behúzni egyet az éppen előző delikvensnek. Ellenfeleink egyébként nem csalnak, és ők is képesek lemenni az útról akárcsak mi, az már egy másik kérdés, hogy ők ezt nem teszik meg olyan sűrűn, mint mások, így az esetek kilencven százalékában ők veszik be jobban a kanyarokat, bár így ebben a formában ez sem igaz, mivel a játék alapvetően könnyű. Nem kell vért izzadni, hogy utolérhessünk egy ellenfelet és nem kell hibátlanul vezetni ahhoz, hogy nyerjünk. Talán az egyetlen apró zavaró tényező pontosan ez. Tudjátok, nem biztos, hogy az a játék a jó, ahol az utolsó helyről is lehet két kör alatt nyerni. Bár ezt mindenki magának döntse el, nem állítom, hogy az lenne a jobb, ha mindig csak az uccsó helyen furikáznánk baromi realiztikusan.

Amire a Superbike 2000 készült, arra tökéletesen megfelel. Versenyezni, hajtani és száguldozni. Nem egy sporttörténelmi mérföldkő, de jól áthozza a motorversenyek eme ágazatában rejlő izgalmakat, feladatokat és nehézségeket. Technikai sportok szerelmeseinek mindenképp ajánlom.

Adam

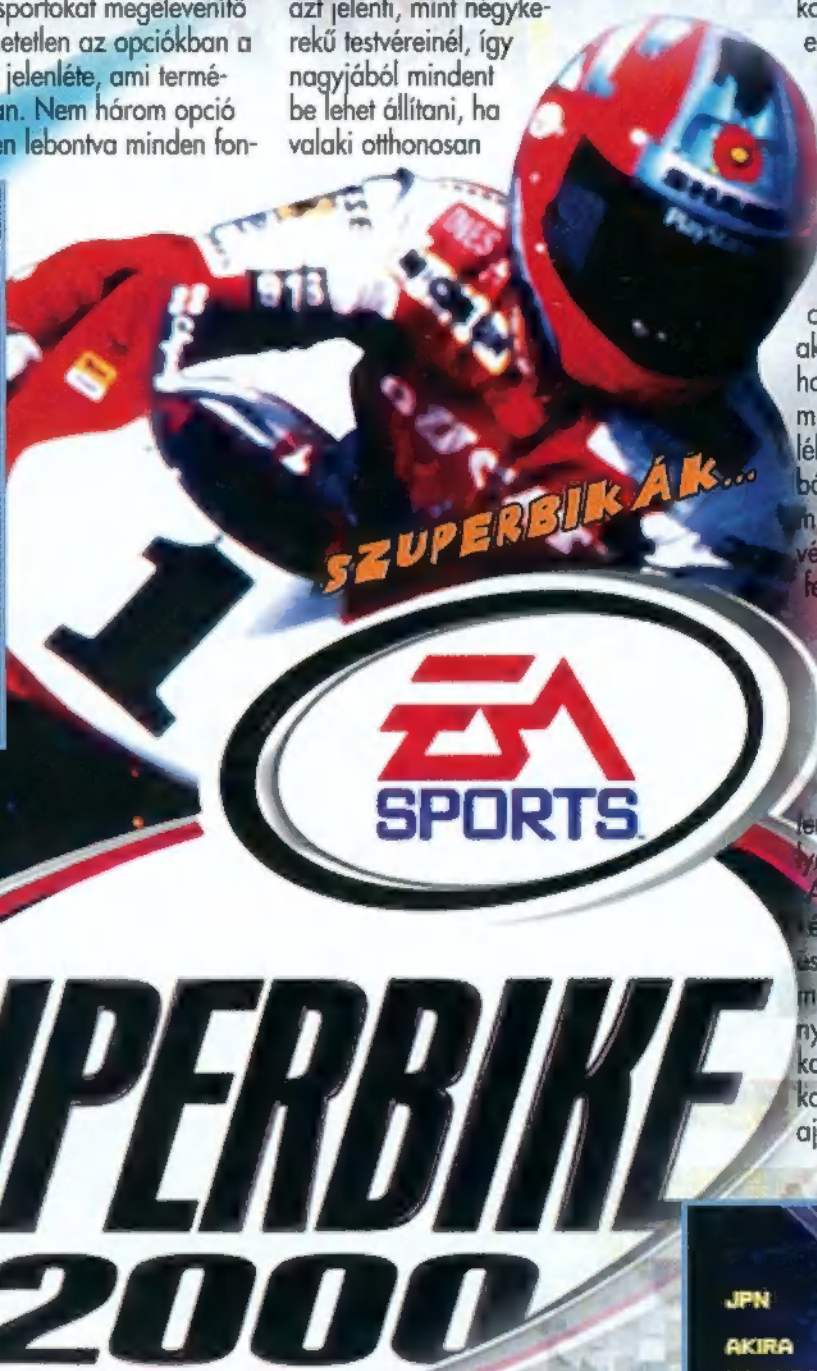


a lapban túlsúlyban, mégis azért van egy, ami azoknak is kedvére lehet, akik nem a bukácokon átugrázó, kanyarokban farolgotó motorokat kedveli, hanem inkább a száguldást részesítik előnyben.

Emlékszem, amikor az első Superbike-verseny volt a Hungaroringen! Fred Merkel nyerte meg, még talán a nyolcvanas évek végén. Azóta megvallom őszintén nem nagyon kísérem figyelemmel a versenyeket, így nem vagyok képben, sem versenyzők, sem motorok szempontjából. Ez azonban nem tartott vissza attól, hogy végigszáguldozzak minden pályán a Superbike 2000-el és leírjak egy két észrevételt a programmal kapcsolatban.

Mivel az EA Sports újabb alkotásáról van szó, vannak részei a játéknak, melyeket tulajdonképpen meg sem kéne említeni, mivel

tosabb adatot és megszorítást beállíthatunk, így kezdő versenyzők és profi száguldozók egyaránt kedvükhöz és képességeikhez "hangolhatják" a játékot.



mozog az F1

boxutcában. Nem

azt mondom, hogy teljesen azonos hatást váltanak ki a dolgok, de nekem nem tűnt fel, hogy valami technikai beállítás gyökeresen mást jelentett volna, mint a megszokott hatások, gondolok itt a sebességváltóra, a kerekre vagy a felfüggesztésre. Ha valakinek ezek persze kínaiul vannak, annak meg úgyis mindegy, nem? Lehet, sőt érdemes egy kis segítséget (Assistance) is beállítani, különösen az első körökben, amíg megtapasztaljuk, hogy mennyire nehéz kanyarodni, vagy milyen íven lehet a leggyorsabban bevenni a fordulókat a pályán.

A versenyzők tekintetében sem tudok rossz dolgokat írni, hivatalos játék, hivatalos nevek mindenhol, azokkal a szép járművekkel együtt. Ugyanez vonatkozik a pályákra is, itt is minden megtalálható, ami a Superbike bajnokság idényében terítékre kerül, így a Forma 1 pályáiba "beszűkül" árcok (mint én) is láthatnak új aszfaltcsíkokat is.

Választhatunk itt is egész hétvégét a versenyhez, ami azt jelenti, hogy minden lépcsőfokát végigjárjuk a Grand Prix-nek, az időméréstől a pusztá edzésig, ki-ki döntson kedve szerint. Maga a verseny grafikai



SUPERBIKE 2000

ELECTRONIC ARTS

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLETHŰ, PROFI
✗ TÚL KÖNNYŰ

81%

A VIDEOFILM

Egyre csak szaporodnak a horror-játékok Playstationre. Sorra jelennek meg a rezidens gonoszok, aztán a vámpiros gyilokjátékok, most pedig itt az új király, a Hellnight. Egy különleges egyvelege a horrornak és a kalandjátékoknak. Játék közben az úgy nevezett "First Person Perspective" nézetből látjuk a pályát, ami leginkább a Doom-hoz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy itt nincsen fegyver a fezőnkben. A folyosókon csak futnunk kell, ajtókat nyitni, kapcsolókat meghúzni és megtalálni a kiutat. Viszont a szobákban belül használhatunk tárgyakat, beszélhetünk emberekkel. Az egész

itt vesszük át az irányítást. Mi csak magunkat mozgathatjuk, a társaink (mert később többen is lesznek), automatikusan jönnek velünk. Az irányítás nagyon egyszerű, hiszen még az analóg karokat sem használja ki a játék. A nyilakkal irányítjuk az emberünket és az X lenyomva tartása esetén tudunk futni. Viszont jó lesz tartalékolni az erőnket, mert ha túl sokáig futunk egyhuzamban, embereink elfáradnak. Ha ilyenkor jelenik meg a szörny, már nem tudunk elmenekülni és nekünk annyi. A gonosz mutáns egy ütessel végez mindannyiunkkal. A Körrel tudjuk kinyitni az ajtókat és aktiválni a kapcsolókat. Az L1 és R1-vel lehet oldalazni, míg az L2 a gyors hátrapillantást szolgálja.

nem nagyon van, illetve csak a menüben és az intró alatt, de ott nagyon bejön. A stílus tökéletesen illik a horror hangulathoz és a keleties hangzása különösen félelmet sugalló. Ha valaki éjszaka ül le játszani a programmal és még fülhallgatót is csatlakoztat a gépre, valószínűleg szívbaigt kap pár pernyi mászkálás után. A pályák során legtöbbször mindössze egyetlen ellenfelünk akad, de az maga a gonosz, a mutáns szörnyeteg (később kiderül, hogy több társa is van). Ő viszont bármikor, bárhol elbukkanhat, mert ismeri a legtöbb titkos átjárót. Vannak apróbb hibák, vagy nevezzük inkább csalásnak, melyekkel ki lehet cselezni a szörnyet. Például, ha a

Természetesen a játékot japán programozók és grafikusok készítették, melynek mivolta maximálisan meglátszik a minőségen és a kidolgozáson. A Hellnight minden elemében egy japán játék. A zene hangzása, a szereplők rajza, a helyesírási és nyelvtani hibákkal teli angol szöveg, egyszerűen minden japán. Nem lóg ki a sorból az intró filmecske sem, melynek mérete gigantikusra nőtte ki magát. A szövegeket sajnos nem mondja ki a gép, de a fennmaradt helyet kitöltötték videó bejátszá-



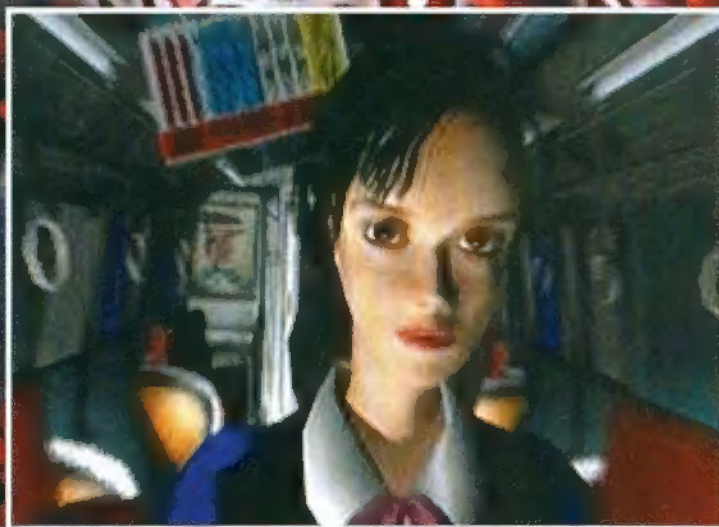
játék erre a kombinációra épül. De lássuk, hogy miről szól a történet és hogy miért is lett olyan pokoli ez az éjszaka.

A JAPÁN METRÓK ÁTKA

Japánban járunk, napjainkban. Egy titkos kutatóbázison veszélyes kísérletek folynak, melynek eredményeképpen létrejön egy állati erővel bíró lény. Természetesen a kutatóközpont nincs felkészülve annak tisztességes tárolására, ezért a szörny kiszabadul. Elszökik és elbújik a csatornában. A következő képkocka már a Tokyo-i metróban játszódik, ahol óriási baleset történik és tömegek halnak meg. Balszerencsénkre mi is pont akkor tartózkodunk a metróban, és a robbanás miatt bennragadunk. A balesetnek egyetlen túlélője van, Naomi, akivel együtt indulunk el, hogy megtaláljuk a kiutat. Igen ám, de a csatornarendszerben él az előbb említett szörnyecske is. Elkezdünk menekülni előle, de ő végig ott lohol a nyomunkban. Ismeri a csatornákat, ismeri az átjárókat, nem sok esélyünk van elhúzni, de küzdenünk kell az életünkért, hiszen a remény hal meg utoljára...

Aztán ott van még az R2 is, amit ha az irányokkal kombinálunk, fel-le nézelődhetünk. Fontos gomb továbbá a Háromszög is, mert használatával megtekinthetjük a pályaterképét, ami nélkülözhetetlen a labirintusban való eligazodáshoz. A kezelés ezzel ki is fűjt, talán az említhetném még meg, hogy a szobákban belül a gombok funkciója megváltozik. Az X a beszélgetést jelenti, míg a Körrel a nálunk lévő tárgyak listáját nézhetjük meg és használhatjuk őket.

A játék grafikai megoldása nem valami nagy szám, de a mozgás legalább folyamatos. A szörnyen kívül az összes szereplő csak egy kép formájában jelenik meg előttünk, amikor beszélünk velük. Ha emlékeztek még a jó öreg, de hallhatatlan Amigás Ammoon-ra, akkor tudjátok mire gondolok. Szóval grafikailag nem nyújt sokat a program, viszont a hanghatások annál félelmetesebb atmoszférát teremtenek. Zene ugyan



plafanról ugrik le, van pár másodpercünk, hogy elfussunk, mert míg felegyenesedik az egy óra. Ilyenkor próbáljunk minél messzebb jutni tőle, mert akkor abbahagyja az üldözést. Fontos tudni továbbá, hogy nem tud kanyarodni. Vagyis ha egy nagyobb teremben vagyunk és elkezd felénk futni, nyugodtan fussunk ki oldalra, vagy álljunk be egy oszlop mellé és az idióta el fog futni mellettünk (legalábbis a legtöbb esetben). Ha megkerüljük az oszlopot és elfutunk a szembelevő irányba az biztosan működik. Ami viszont még ennél is biztosabb, hogy nem tud bejönni a szobákba. Tehát, ha látunk egy ajtót, melyről tudjuk, hogy nyitva van, menjünk be. Mire ki-megyünk a szobából, a szörny addigra eltűnik. Ezeket a taktikákat használva egy kicsit több esélyünk lehet a továbbjutás során.



HELLNIGHT

POKOLI ÉJSZAKA...

sokkal. Már a játék elején megtekinthetjük a teljes történetet mozgókép formájában. Ez a film legelőbb öt perces hosszúságú és még a szereplőket is külön

ismertetik az elején. Egyszerűen olyan az egész, mint egy igazi manga rajzfilm, nem is beszélve a játék közbeni állandó bejátszásokról. Szerintem, ha ezeket összegyűmánk egy igazi kis rajzfilmet kapnánk.

Nekem nagyon tetszett a játék és nemcsak a félelmetes hangulata miatt, hanem az extra méretű kihívás miatt is, amit nyújtott. Különösen díjaztam, hogy ritka az ilyesfajta próbálkozás a konzol gépekre és ezért értékeltem a maga nemében a programot és nem viszonyítottam egy stílushoz sem. Ha elég erős érzel magadban, hogy nekiállj egy ilyen nem mindennapi kalandnak, lapozz a mellékletbe és indulj el a veszedelmek és borzongások útján.

Endrédi Tibor



HELLNIGHT

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIALÖK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2
✓ FÉLELMETES TÖRTÉNET,
REMEK HANGULAT
x KORLÁTOZOTT IRÁNYÍTÁS,
KEGYETLEN NEHEZ

83%

576 KONZOL

No, már megint megjelent egy MUSIC! Szép lassan minden évben kinyomnak egy zeneszerkesztő programot, hátha sikerül rávenni az emberkéket, hogy dobják ki analóg gitárjaikat, dobfelszerelésüket. Megmondom őszintén, kifejezetten tartottam ettől a programtól, mert borzasztóan unalmas tesztelni. Hogy miért? Hát azért, mert ugyanarról szól mindegyik. Tizenakárhány sávon

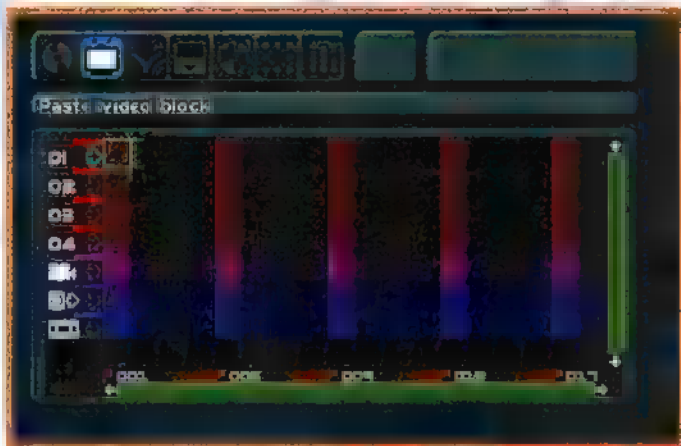
amikor egy fél oldalas írásban leírja, hogy ■ kezdők (gondolok itt a magyar pop "zenészek" 75 százaléka) is tökéletesen tudják majd kezelni ■ sávokat és a hangszereket, nem is beszélve a hangmodulátorokról, a torzítókról és a különböző szölamok összemossásáról. Hát a nagy kakit (már bocsánat)! Nem állítom, hogy én vagyok Alan Wilder (ex Depeche Mode. Martin) második

reinkarnációja, de azért némi tapasztalatom van ilyen téren, mégis jó másfél óra elteltével tudtam csak megtalálni azt a hangmintát, amit egy CD-ről másoltam fel ■ gépre. És akkor még azt be is kellett rakni, meg megvágni, meg modulálni...stb. Gya-

nyei és legfőképp jó hangulata tud lenni. No, ■ Music az első program, ami ugyanezt próbálja digitálisan is életre keltetni. Minden irányító minden gombja más hangot ad ki magából, így ha megfelelő pillanatban nyomunk jó hangot, egész emberi zenék szólalhatnak meg. Nem szól majd úgy, mint a Depeche Mode, de mindenképp érdekes és szórakoztató.

A sávok száma is nagyban megnőtt a 2000-es verzióban. Itt szinte végtelen ■ dalok hossza és a sávok száma, így akár hetekig lehet zenészkedni anélkül, hogy fél-

ha elég szorgalmasan gyakorolnak még egyszer "rendes" stúdióban is dolgozhatnak, ami azért lenne jó, mert már évek óta várom, várjuk, hogy jöjjön egy generáció, aki kirugdossa a fiú, a lány, vagy a traveszti csapatokat a magyar popszakmából. Ahogy Ákos mondta "Legyetek nagyon válogatósok!" és ha már azok vagytok



minél jobban rakjunk össze valami tuc-tuc zenét, amire száguldozhatunk ■ autópályán 210-el, amíg fel nem mászunk egy táblára. Ezt persze Martin barátom is tudta, így kedves és kissé kárörvendő mosollyal nyomta a kezembe a játékot. Két éve elköttem azt a hibát, hogy elvállaltam ■ első Music-ot és ezzel egy életre diszponáltam magam a sorozat többi részének tesztelésére. Nehogy félreértetek, nincs baj a programmal, sőt! Király zeneszerkesztő, ami évről évre csak javul, de hálátlan feladat írni róla, mert tipikusan tapasztalni kell és nem olvasni róla. Másképpen: ahogy egy jó dallamot sem lehet betűkkel leírni (leszámítva persze a kotta hangjegyeket), úgy ez a játék is audiovizuálisan érezhető át igazán.

Már a megjelenés előtt hónapokkal renge-



teg cikk és írás látott napvilágot erről a programról előre jelezve, hogy az eddigi legjobb, legkönnyebben kezelhető, legnagyobb hangszerállománnyal rendelkező alkotás kerül piacra. A legnagyobb tervek mégis mindenki ahhoz fűzte, hogy a hírek szerint végre lehetett sample-t rakni a dalokba. Magyarul: kedvenc dalainkból vagy egyéb hangfelvételeinkből kimásolhatunk egy részt és azt belemixelhetjük ■ saját dalunkba. Na, amit ígértek a készítő az végül maradéktalanul megvalósították, persze némi változtatással. Az, hogy mennyire könnyen kezelhető a játék, döntse el mindenki magának. Akik zenével és zeneszerkesztéssel foglalkoznak, akik otthonosan mozognak a Sound Forge vagy az FT világában, azoknak tényleg nem nehéz használni. Akik viszont életükben először ülnek virtuális stúdióban, azok nem nagyon tudnak majd hozzászólni a dologhoz (nekik ajánlom bármelyik régebbi Music-leírást a Konzolból, melyben kifejttem a "szendvics"-elméletemet). A program behuzodik egy hatalmasat az elején,

MUSIC 2000

korolni kell, mint állat, hogy a mozdulatok beidegződjenek a kezünkbe. Ha már annál a fránya hangmintánál tartunk, a programnak ez a része tényleg közel áll a profi stúdiókban megszokott technikához. Itt már a hangminta frekvenciáját is ki-

választhatjuk, így spórolva a helytel (mivel egy CD minőségű 5 másodperces valami, akár 15 blokkot is lenyelhet a kártyán).

A programhoz tartozó hangmintát tényleg minden igényt kielégítenek! Rengeleg van! Órákig lehet hallgatni őket, és még ■ felét sem próbáltuk ki. Szinte minden stílusban találhatunk sablonokat, sőt külön beszédhangok és mondatok is helyet

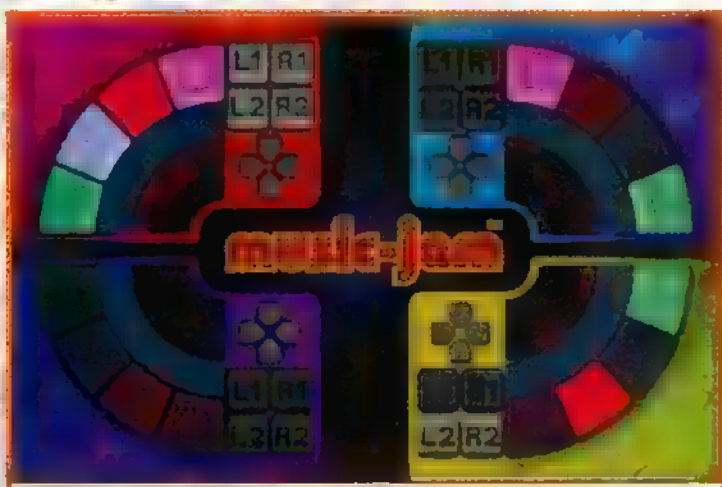
kaptak ■ programban. Külön érdekesség még a MUSIC JAM pont, ahol improvizálhatunk, persze elég segédmunkás színvonalon. Amikor négy zenész összeül, a dobos elkezd valami jó kis blues-os alapot nyomni, ■ basszgitárral együtt és a többiek rájátszanak, csak úgy a semmiből, annak remek eredmé-

nék: megtelik a gép.

A hangminták szerkesztésének is több száz módja van. Emlékszem az első részben csak vízhangot és apró dolgokat tudtunk hozzáadni ■ kész hangszerekhez, ám itt szinte mindent megváltoztathatunk a mintákban, még magát a mintát is.

Saját dalainkat, akár szerzeményeinket is belekomponálhatjuk ■ zenébe, bár ez már az előző részben is működött, mégis itt sokkal szélesebb skálán mozog a választható műveletek száma is, így felesleges bármilyen részletbe belemenni, mivel mindenki a saját ízlésének megfelelően azt piszkálja meg, amit akar.

Ha összegeznem kéne a program tulajdonságait, itt ülnék három napig. Tényleg jó, érdekes és nagyon profi programról van szó. Ez azért is jó, mert zenészpálánták elkezdhetik megismerni az alapokat és elékészíthetik első dalocskáikat. Ezeket majd a később megjelenő Music-okkal újakeverhetnek és

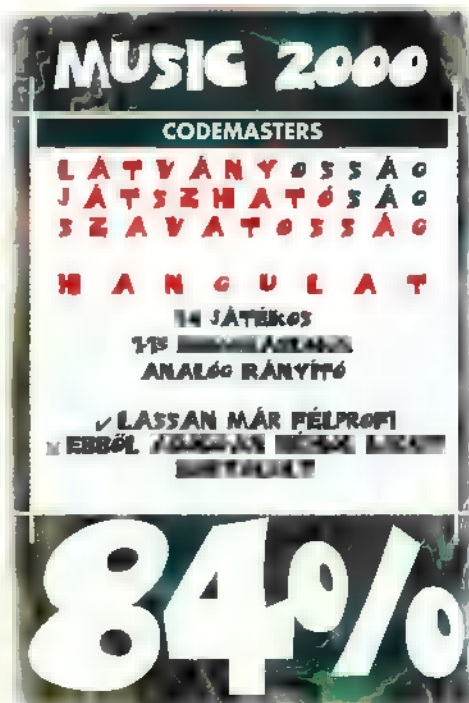


ZENE SZEMEINKNEK ÉS FÜLEINKNEK!



és ebben a programban megtapasztaltátok hogy lehet 5 perc alatt összerakni egy "sláger", akkor valami igényesebb és jobb zenét fogtok vele (remélem) csinálni, mint azok akik minden este 40-50 ezer forintért ugrabugrálnak egy neveléséges alapokra épülő, gyerekes és szomorúan megalázó kattogás kíséretében. Na, tessék! Megint elragadtattam magam. Azt mondják a zene megnyugtató és ha ez igaz, akkor a MUSIC 2000 az egyik legjobb nyugtató, amit valaha láttam, ajánlom mindenkinek!

Adam



Ebben ■ hónapban úgy esett, hogy személyes okokból, ■ meg kóros időhiánnyal küszködve nem tudtam elvállalni a hírek szerkesztését, ezért inkább egy újabb játék tesztelése mellett döntöttem. Mivel ■ Star Wars: Jedi Power Battles-re senki nem volt beírva, gondoltam lecsapok rá, és megkértem Martint, hadd írjam én a tesztet ■ játékról, úgyis már régóta vártam.

En magam nem vagyok egy elvakult Star Wars rajongó, de az alapműveltségem megvan, szeretem a film összes részét. Beleértve az új epizódot is. Sokan kritizálják az új részt, s bár sok mindenben igazuk van, mégis szerintem igazán akkor fogjuk tudni értékelni az Episode 1-et, amikor már itt lesz a következő két rész is. Nekem mindenesetre tetszett és kész!

A most megjelent Star Wars játék, ■ Jedi Power Battles az Episode 1 történetén alapszik, tehát erre nem térnek ki, mert ha létezik is olyan ember, aki nem látta ■ filmet egészen biztosan olvasott róla valahol, pl. a Konzolban. A stílusát tekintve ■ JPB

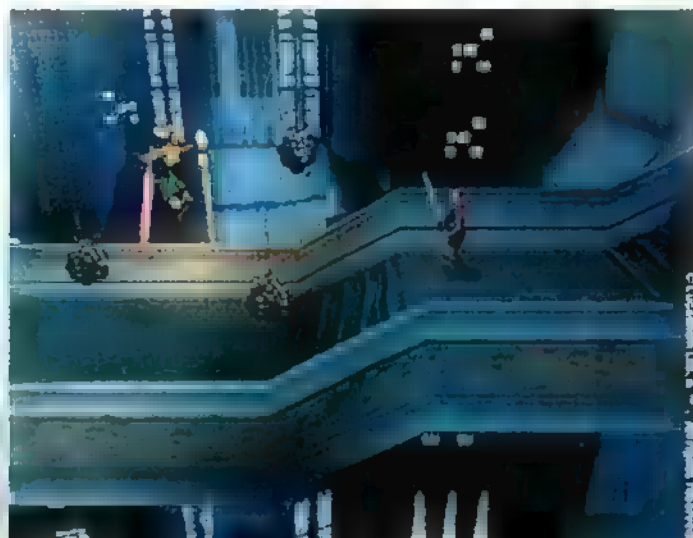
akarunk lenni, hanem öt bátor Jedi áll rendelkezésünkre. A Jedik teljesen eltérő fizikai és mentális adottságokkal rendelkeznek. Az első választható Jedi Plo Koon, aki legnagyobb fizikai erővel bír az öt szereplő közül, ám lassú. Az erővel, amit használni tud egy védőmezőt von maga köré, amely sebzí az ellenfeleket. A második Qui-Gon Jinn, ő már gyorsabb és jól bánik a lézerekkel is. Az erővel ellökhetjük magunktól az ellenséget – lásd. ■ filmet. A harmadik harcos ■ Jediánács egyik kiemelkedő tagja és személy szerint ■ kedvencem, Mace Windu-ról van szó. Az ő lézerekkel technikája talán a legjobb, és az erővel a lézerekkel tudja megpörgetni maga körül – nagyon jó nagyobb tömegek ellen. A negyedik az ifjú Obi-Wan Kenobi, aki szintén jól bánik a lézerekkel, ám az erő, amit használni tud még nem eléggé kiforrott és nem is túl ■ erős. Valamint fizikai ereje sem túl nagy. Végül az utolsó Jedi Adi Gallia, aki a leggyorsabb, ám gyengébb fizikailag, mint a többiek. Az erővel le tudja bénítani az ellenséges robotokat.

Miután kiválasztottuk a harcosunkat, pályát kell választani. Összesen 10 pályára bomlik a játék, melyet a film ismerőinek gondolom nem kell bemutatnom. A helyszínekről el lehet mondani, hogy igencsak hosszúak, és nagyon sok ügyesség is kell a sikeres teljesítésükért. Ellenfelként ■ filmben látott droidok és robotok,

lehet kombókat szerezni, életenergiát is növelni, úgy-hogy nem lehet megcsinálni azt a trükköt, hogy az első pályán 30-szor elindulunk és az összes kombót megtanuljuk. Az extra dolgokat ikonok formájában a pálya kiválasztása előtt láthatjuk. Ami igazi pozitívum, hogy a játékot két játékos is játszhatja egymással kooperálva és segítve. Ez nagyon jó húzás volt készítőik részéről, még ha nem is tökéletes így játszani – ■ hibákra még ■ végén kitérek.

A JEDIK MOZGÁSAI

A Jedik nagyon jó harcosok mint azt tudjuk, és ezt ■ játékban ki is használhatjuk. Az irányítás egyszerű, ám vannak benne szokatlanságok. Az X+Negyessel Háromszög gombhoz a különböző erejű és sebességű támadások tartoznak, későbbiekben ezeket kombinálva lehet a megtanult kombókat előhozni. A kiválasztott kombókat jól jegyezzük meg, mert később nagyon fontos lesz ■ használatuk. A Kör az ugrás gombja, ha kétszer egymás után gyorsan lenyomjuk dupla ugrást csinálhatunk – ezt mintha a SNES-es Super Star Wars-ból vették volna a készítőik. Amúgy a dupla ugrás nagyon fontos jó néhány ügyességet igénylő helyen. Az R1-el kijelölhetjük, hogy melyik ellenfelet akarjuk támadni. Ez nagyon fontos, mert emberünk nem mindig fordul rá automatán a legközelebbi ellenfélre, és ezért nem lehet eltalálni. Erre van ■ R1, amivel egyből a likvidálandó célpontra fordulhatunk. Az L1 a védekezés, amit nagyon komolyan kell venni, ilyenkor ugyanis a lézer-



egy haladás akció játék. Mostanában ilyenből egyre kevesebb jelenik meg, úgyhogy ez egy kis magyarázatra szorul. A játék olyan, mint ■ régi SNES-es és MegaDrive-os haladás akciójátékok, pld. Contra, Double Dragon, Turrican (mennyit játszottam ■ ezekkel!), csak nem ököllel, vagy löfvegyverrel kell irtani az ellenfeleket, hanem lézerekkel – sőt egy Jedi-hez méltóan még az erőt is használhatjuk. Ráadásul a játékban bár alapvetően "oldalra" kell haladni, 3D-s, tehát térben is lehet és kell is mozogni.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

A JPB egy kisebb intróval nyit, mely vegyes érzelmeket váltott ki belőlem. A droidok meg ■ robotok jól néznek ki, de hát a főszereplők! Ha filmben Obi-Wannak nem lett volna az a hosszabb hajtincse, fel nem ismertem volna ■ bevezető animációban. No, de fényt az intróra, a játék ugyanis százszor jobb nála! Mint már említettem a JPB teljes mértékben a filmet követi helyszíneiben. Szerencsére azonban a készítőik nem ragaszkodtak száz százalékosan a filmhez, hisz nem csak két főszereplő közül választhatjuk ki, hogy kivel

valamint szörnyek fognak jönni, valamint ezeknek ■ különböző fajtái. A pályákon a kinyírt ellenfelekért pontot kapunk, ami ■ pályák végeztével lesz nagyon fontos. A készítőik ugyanis egy kis RPG elemet ■ csempészték a játékba azzal, hogy a pályák végén a pontszámok függvényében lézerekkel combókat tanulhatunk meg. Ezenkívül növelhetjük az életenergiánkat ■ ■ rendelkezésünkre álló erőt is. Későbbi pályák után még új erőátadásokat is szerezhetünk. Sőt, ha nagyon sok pontot szereztünk még életet is kapunk. Minden pályán egyszer

kardot magunk elé tartva védekezhünk. A játék ellenfeleinek 99%-a valamilyen lézerfegyverrel fog ránk támadni, amit csak a védekezéssel lehet kivédeni. Persze nem lehet túl sokáig védekezni, mert a lézerek túlmelegszik és sérülni fogunk. Sokkal fontosabb, hogy védekezéssel visszapatintathatjuk ■ kilőtt lézermagokat az ellenfélre. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy a lövés pillanatába nyomjuk le az L1-et, így ■ lézer visszapatint az ellenfélre. Rengeteg robotot ■ főellenséget meg lehet így szivni, sőt nagyon sok helyen ezzel ■ módszerrel érdemes tovább menni. Már a játék legelején gyakoroljuk be ezt és tanuljuk meg ■ használatát.

Az erőt ■ L2+Háromszög kombinációval tudjuk használni, de ezzel ■ árt takarékoskodni, mivel

minden használat után fogyni fog – a mennyisége ■ bal felső sarokban az energiánk alatt van (lila csík), ezt a Select-tel le lehet hozni. Az L2+Négyessel speciális tárgyakat használhatjuk. Ez emellett függően lehet hődetonátor (Mace Windu és Obi-Wan), pajzs (Adi Gallia), elektromos csapás (Qui-Gon Jinn), különleges pajzs amivel sebezhetjük az ellenfelet (Plo Koon). Amennyiben nem azzal lógtunk, az L2 a futás.

BONUSZOK

Menet közben különféle ikonokat vehetünk fel, melyek más-más képességekkel ruháznak fel minket. Találunk energiatöltőket, melyek zöld színűek

17920

Credits: 1



576 KONZOL

és erőtlőket is. Ezen kívül meg lehet hosszabbítani a lézerkardunkat – igaz csak rövid ideig – sőt van egy olyan cucc is, amivel felerősíthetjük. Felvehető ezeken kívül még élet is, ami jól el van dugva a pályán. Sőt, olyan cuccot is találtam, ami csökkenti az energiámat és az erőmet, tehát nem szabad mindent felvenni!

PÁLYÁK

Mint már említettem 10 pálya van összesen, melyek fően követik a filmben látott sorrendet. Maguk a pá-

lyák nagyon hosszúak és változatosak is. Külön-
 gadt küldetésünk általában nincsen, csak annyi,
 hogy meg kell találni a kijáratot, meg kell oldani az
 ügyességi ugrálás feladatokat és le kell győzni
 összes ránk támadó droidot. Persze lesz olyan szint
 is, ahol valamilyen speciális feladattal vagyunk meg-
 bízva, pl. a harmas, ahol civileket kell megmenteni.
 Ha nem sikerül a megfelelő mennyiséget összeszedni,
 akkor a pálya végén a főellenség előtt visszakérülünk
 az elejére. A filmből több ismerős jelenetet viszont lá-
 thatunk és gyakran ütközünk meglepetésekbe is, pl.
 mikor a 3-as pályán a tankot irányíthatjuk.

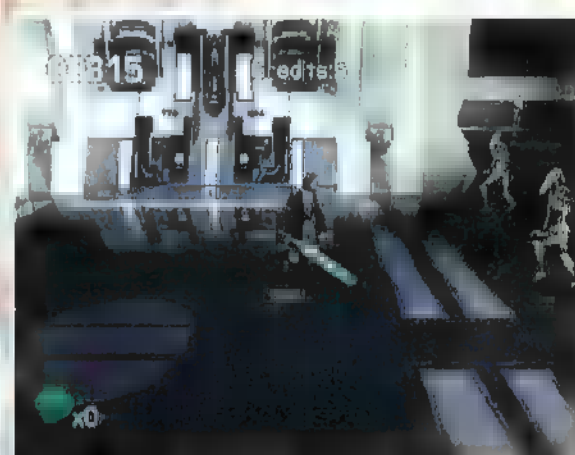
A főellenségekből néha több is van a pályán, elle-
 nük általában mindig van valamilyen stratégia,
 amit ha megtalálunk, már csak ügyességünkön
 múlik a győzelem. Amíg azonban nincs meg a
 stratégia legyőzhetetlennek tűnnek – pedig nem
 azok! Mindegyiknek van valamilyen gyenge pont-
 ja. Ezek az ellenfelek hatalmasak a szinten a film-
 ből vették egyiket-másikat.

A játék Checkpoint-os rendszert használ, azaz ha
 meghalunk, egy adott helyen fogunk feléledni. A
 későbbi pályákon egyre kevesebb ellenőrzési pont
 lesz, úgyhogy halálozásokor RENGETEGET kell gya-
 logolni.

ÉRTÉKELÉS

A Jedi Power Battles-el elké-
 pesztően élvezetes volt játszani. Az, hogy igazi Jedi módjá-
 ra harcolhatunk csi-
 nálhatjuk a lézer-
 kardos támadáso-
 kat egyszerűen fe-
 nomenális hangula-
 tot teremt. Nagyon
 jó a játék, mindig
 érezni a készletet,
 hogy tovább men-
 jünk az újabb pá-
 lyákra. A régi
 SNES-es meg Meg-
 aDrive-os haladás
 akció játékok óta
 nem éreztem ilyen
 jól magam egy ak-
 ció játékkal. Pedig
 vannak hibái, nem
 is kevés, de olyan
 jó az egész, hogy
 az értékelésnél haj-
 landó voltam sze-
 met hunyni ezek fel-
 ett. A JPB egy elké-
 pesztő nehéz játék
 már Easy fokozaton
 is, óriási kihívás
 mindenki számára
 ám még nem hi-
 ba. A legnagyobb,
 LucasArts-hoz nem
 méltó programozási hiba két-
 játékos módban jelenik meg.
 A kamera ilyenkor az egyes
 játékos követi és ez hihetle-
 nül megnehezíti a tájékozó-
 dást, gyakran lemarad a má-
 sik játékos, sőt meg is hal! Ha
 túl sokáig nem vagyunk rajta
 a képernyőn, akkor megha-
 lunk. Ráadásul a két játékos-
 nak ugyanannyi kredit, élet
 áll rendelkezésére, mint
 egy embernek, tehát két
 személyre kiszabva
 öt élet. Ezen felül az
 ügyességi feladatokat
 nagyon nehéz két játékos
 módban megcsinálni, és a bo-
 nuszból is kevesebb van. Az
 is egy érdekes dolog volt, ami-
 kor a kamera beragadt (nem
 is egyszer fordult elő) és emi-
 att tudtuk folytatni a pá-
 lyát (meg kellett keresni a jó
 öreg Quit opciót). Az egyjáté-
 kos módban is vannak kelle-
 metlenségek, például az
 ügyességi részeknél nagyon
 nehéz betárolni a pontos ug-
 rásokat. Viszont nagyon
 idegesítő, hogy bizonyos ré-
 szeknél az ugrásoknál be lehet
 ragadni, sőt beragadásnál
 meg is haltam is egyszer.
 Ráadásul olyan dolgokkal is
 borzolták az idegeimet, mint

hogy levegőben ugrás közben lőnek ránk a robo-
 tok és emiatt feneketlen mélybe zuhanom elég
 sokszor. A szakadékok szélére azért elég lisztes-
 ségtelen volt kisebb robotseregeket telepíteni, akik
 folyton lelőnek ugrásnál. További érdekes dolog,
 hogy egyszerű robotok KÉZZEL KIVÉDIK a le-
 gerősebb lézerkardos támadásainkat. Én úgy tud-
 tam, hogy a lézerkard úgy vágja a fém mint kés
 a vajat, ezek a droidok meg csak simán kivédi-
 k még a legerősebb kombókat is – sőt, néha még az
 erőltatásokat is hárítani tudják. Ha a filmben a
 Kereskedelmi Szövetség ilyen droidokat használt
 volna, mint a játékban, akkor Darth Maul-nak
 még statisztaszerep sem jutott volna. Hihetetlenül
 idegesítő, amikor kis piros droidok velünk, nagy
 Jedi harcosokkal szórakoznak, védekeznek és foly-
 ton felütnek. Vannak olyan helyek, ahol az ellente-
 lek a szó szerint a semmiből a szemünk előtt te-
 remnek elő!



Ezek a hibák azonban eltörpülnek a fantasztiku-
 san élvezetes játékmenet mellett. Nagyon jó érzés
 lézerkarddal kaszabolni. Tovább fokozza a hangu-
 latot, hogy a JPB grafikája első osztályú, nagyon
 jól néz ki és a helyszínek is hatalmasak. A zenék
 szintén tökéletesek, egytől egyig a filmből vették a
 őket a készítők. Ötletes és nagyszerű játék a JPB,
 aki kedveli az igazi kihívást kedvelő akciójátéko-
 kat, bátran szerezzé meg! Minden Star Wars já-
 tékgyűjteményben ott a helye, mert – minden hiba-
 jával együtt – nagyon élvezetes a jó a játék.

Veres Miki

STAR WARE JEDI
POWER BATTLES

LATVANYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBONA

HANGULAT

12 JÁTÉKOS

✓ NEGYEN ÉLVEZETES

✓ LEZERKARDDAL

✓ SOK-SOK APRÓ PROGRAMOZÁSI

ÉS JÁTSZHATÓSÁGI

89%



Voltak már autóversenyek, voltak már verekedős programok és most itt az idő, hogy a cross világába is el látogassunk a kétkerekű, bivalyerős, feltuningolt és legfőképp szépen szálló motorok hátán, persze nemzetközileg korrekt módon, magyarul az PAL és NTSC piac legjobbjait is belevéve a szemezgetésbe. A motocross azért érdekes mindig a játékok szempontjából, mert a járgányok irányítás sokkal inkább hasonlít

julatba a játék, melyet a főmenü követ. Mielőtt ebbe kicsit belemennék, elismerem, hogy tudatlan vagyok. A játék készítőjéről van szó, aki a 989 Sports. Bevallom én még nem hallottam róluk, bár lehet, hogy kellett volna, mégis feltűnően hasonlít számomra az EA Sports stílusára minden ebben a játékban. Na, ezt csak úgy lábjegyzetként je-



sem oktató a motocross világában). Mindenképp természetesen kör-pályát kell csinálnotok, mivel az egyirányú, egyszer végigmenős dolgokat nem engedi a gép. Ezt csak azért írom le, mert elég kaka, ha 25 percig rakosgattok egy pályát, hogy a végén ráébredjete: a gép nem engedi megcsinálni, mert nem ér össze a start meg a cél. Szóval, a pályaszerkesztő egy jó kis opció, mivel utána azonnal versenyezhetünk is rajta egyet. Visszatérve a menü-

ITT A MOTOROS SZE

egy motorcsónakhoz, mint egy járműhöz, amit kerekek tartanak a földön. Egészem más technikával kell nyomni a dolgokat és nem árulok el nagy titkot ha megállapítom: akik megtanultak rendszeren driftelni két hónappal ezelőtt, azoknak bizony sokkal könnyebb dolguk lesz ezekkel a játékokkal. Ahogy a rallyban is sokat számít a kocsi fenekének a megfelelő riszálása, bizony ebben a műfajban is komoly másodpercek múlhatnak azon, vajon mennyire tudjuk "odatenni" a motor fenekét azon a bizonyos ideális íven és ami sokkal fontosabb: rajta tudjuk e tartani?



pontokhoz, az ARCADE mód a szokásos játszunk, amíg tudunk verzió, míg a CAREER mód lassacskán enged beleöregedni a cross világába. Ha elkezdtük építeni karrierünket sok részletre kell odafigyelnünk a végső eredmény érdekében. Folyamatosan szerelgetnünk kell a járművet, és ha elég pénzt keresünk vehetünk is újat, dögivel. Persze minél jobbat veszünk, annál többet kell tuningolni rajta, így még több pénzt visz el, de a versenyeket könnyebben nyerjük...mit koptatom én itt a kezem?!? Tudjátok, hogy van ez!

Nekem nagyon tetszik, hogy még a versenyző ruháját is mi választhatjuk ki a csizmától a sisakig. Az már csak tényleg hab a tortán, hogy a gép megengedi saját bukósisakunk lefestését olyan színűre, amilyenre csak akarjuk és ha ruhát is vásáro-

SUPERCROSS CIRCUIT

Talán akkor névlegesen kezdjük is el a vizsgálódásunkat, mégpedig a Supercross Circuit-tel, ami a vizsgált játékok közül talán a leggyengébb, de ez sem tartalmaz jelentkezik, hanem



- 全12コース・3クラス・ジャンプ・ジャンプモードで頂点を目指す!
- 全12コース・3クラス・ジャンプ・ジャンプモードで頂点を目指す!
- 各クラス (125cc・250cc・400cc) で3種類のマシンが選択可能!
- コースコンディション・天候・レース開始時刻の選択が勝敗を分ける!

注意 (ちゅうい)
解説書及び"PlayStation"本体の取扱説明書
安全のために、必ず読んでから、ご使用ください
特に、小さいお子様は保護者の方かお読みの上、
正しい使用方法で、ご使用ください。

megszokott jól szimulált játékoktól. Persze annak a ténye, hogy kicsit irreális ■ kezelés nem von le a játék azon érdemeiből, melyeket a tartalommal és a különböző menüpontok beosztásával vív ki magának. Jó kis intróval lovall bele minket a repkedős han-

gyeztem meg, mivel ha nem látom, nem hiszem el, hogy ez nem Electronic Arts játék. Szóval, visszatérve a főmenühöz, természetesen vagy remélhetőleg az első pont ami itt meg ragadhatja a figyelmünket az a TRACK EDITOR. Ez az egyetlen játék,

ahol lehet pályát is kreálnunk saját ízlésünk szerint. Persze ne várjátok, hogy a világ legbonyolultabb pályáját vághatjátok össze, de egy 8x8-as területen kedvetekre pakol gathattok mindenféle tartozékokat tevépúp-ugratótól egészen a ritmikus huppanókig (elnézést a szakértőktől, nem biztos, hogy szaknyelven ezeket így hívják, de én nem vagyok versenyző,



SUPERCROSS CIRCUIT

989 STUDIOS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

12 JÁTEKOS
15 LÉVÉLPÁLYÁK
ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS AZ IRÁNYÍTÁS

✓ APRÓLÉKOS, HETILEG
× HETILEG AZ IRÁNYÍTÁS

75%

lunk, akkor ott is választhatunk négy különböző színösszeállítás közül. Szeretem az ilyen apró figyelmességeket.

A fent már említett negatívum a játékban az irányíthatóság. Kicsit eklektikus. Túlágosan könnyen mozognak a kerekek, túlágosan gyorsan és irreálisan ugrálnak a versenyzők, egyszerűen nem nagyon lehet a jó felépítés után kiévezni a játékot,

minden, hogy pillanatok alatt megunjuk az egészet. Az ellenfelek egyébként nem túlságosan agresszívak, de határozottan nekünk jönnek, ha nem vigyázunk és le is löknek a kerékpárról. Ugratás közben érdemes figyelni a leérkezésre is, mert ha nem jól landolunk vagy akkorát esünk, hogy kiskanállal kell összekaparni, vagy annyira lelassulunk, hogy soha az életben nem fogjuk utolérni az előttünk repkedő fickókat. Grafikai szempontból csak egy apróság ragadta meg a figyelmemet, és legeszen az, hogy a motorosok hátulról úgy néznek ki, mintha egy kismotoron ülnének. Cseppet aránytalanul sikerült megrajzolni a dolgot, de ez legyen a legnagyobb probléma! A grafikával máshol szerintem nincs baj.

Persze ettől eltekintve nagyon jó a játék és élvezhető, minden pillanata még akkor is ha néha kapkodunk kell a kezünket és a fejünket, hogy utolérhessünk valakit, de

maradjanak a cikk írásához, ne ragadjon annyira magával a játék később, amikor már órákat nyomultam vele. Ez történt a hónap elején is, amikor ezeket a motocross játékokat megkaptam. Egymás után nézegettem a cucot, ám valami nagyon nem stimmel. Kevesebb játék volt a papíron, mint ahányat a Martin adott nekem. Nem kellett nagy logikai és matematikai tudás ahhoz, hogy rájöjsek: vagy én vagyok hülye, vagy két teljesen azonos játék jelent meg különböző címekkel. Asszem mindenféle elfogultság nélkül állíthatom, hogy az első verziót kiejthetjük, így nyilvánvaló volt számomra, hogy a DIRT CHAMP és a CHAMP. MOTOCROSS egy és ugyanaz a játék. Nem tudom, hogy sikerült a készítőknél, de a néven és az intrón kívül semmi különbség nincs a két dolog között. A Dirt Champ esetében határozottan nincs intró, csak a játékból kimásolt demókat nézhetjük meg az elején mindenféle zenei aláfestéssel. A Championship Motocross viszont egy szép és hangulatos intróval örvendeztet meg minket, melyben megcsodálhatjuk azt, hogy hogy a francba képesek ezek a motoros fickók 10 méter magasan kaszkadörködni mindenféle nyakatekert mutatványokkal, miközben versenyeznek, mint állat a pályán.

A központi menüben egyébként minden megtalálható, amit csak igényes motocross programtól elvárhat az ember. Bár tény, hogy itt nincs semmilyen bukósisakfésztés vagy akár csizmazás a verseny előtt, van viszont három kategória a motorok köbcenti besorolását illetően és rengeteg pálya is választható (na jó, nem rengeteg, de jó pár).

Ha bajnokságot választunk, akkor egyedül nem mehetünk olyan erősségű motorral, amilyenel csak akarunk, akkor bizony muszáj lesz a legkisebb 125 köbcentis osztálynál kezdeni és onnan törni felfelé ha elég ügyesek vagyunk hozzá. Ha kiválasztottuk a motort, ami egyébként jelen állapotában leginkább színben tér el érzékelhetően a többitől, a technikai beállításokat kell megejtenünk a pálya és az időjárás függvényében. Ezt a GA-



Dirt Champ Motocross No1

RAGE képernyőnél tehetjük meg, ahol a gép bal oldalt elég részletesen és jó bontásban megmutatja azokat a tényezőket, melyek a legjobban befolyásolhatják a versenyben motorbiciklik kezelését és teljesítményét. Ha valaki a technikai részekenél, mint felfüggesztés vagy kipufogó nincs igazán otthon, ne nagyon piszkáljon semmit. Azért remélem olvasni még tudtok mindannyian, hiszen a kerekeket azért fontos lenne a pálya felületéhez állítani, amit viszont nem tesz meg a gép. A bal oldalon a Terrain pont mutatja, hogy homokos, sáros vagy esetleg füves pályán következik majd a verseny, így ezt figyelembe véve állítsátok be a TIRES pontban a legmegfelelőbbet. A világ minden pontján nyomulhatunk a versenyek tekintetében a létező pályák tökéletes másain. Persze kis országunk nem szerepel, de ez talán abból adódik, hogy itt nincs egy annyira ismert cross pálya sem, mint mondjuk Los Angelesben. Amikor ezeket is megadtuk a gépnek, a töltést végignéve és elgyönyörködve a pálya technikai és egyéb adataiban elérkezünk a versenyhez. Itt szeretném hangsúlyozni, hogy az összes cross játék közül, melyeket ebben a lapban teszteltem, ennek van a legjobb irányítása. Ez olyan szinten játszható, hogy az ember képes elhinni még azt is, hogy utolérheti az előtte rohanó fickókat. Mint az írás elején állítottam kicsit párhuzamot lehetne vonni a motocross és a motorcsónakok versenyei között, mivel mindkettőben egy-



összességében nem véletlenül került be ebbe az elemzésbe. Már csak a

mivel maga az akció része magasan alulmúlja azt, amit az ember egy ilyen alapos és részletes felvezetés után várt volna. A versenyekben nem csak a magas ugrások a fontosak, hanem az e közben bemutatott cifra légi balleketeket is értékeli a gép. Namármost, ebben a játékban túlágosan gyorsan esünk le, így merem állítani, hogy szinte kivitelezhetetlenek a trükkök emberi reflexekkel. Jó lenne a játék, ha csak egy kicsivel visszavettek volna a mozgatók sebességéből. Mialatt játszom vele, mindig olyan érzésem van, mintha egyszerűen a gyorslejtést bekapcsolva hagytam volna a videón. Persze ha valaki megivott 8 Red Bullt és bekapott 3 gyorsítót lehet, hogy lassúnak érzi majd az irányítást, de jómagam és (remélem) játékosaink többsége egyik szerrel sem él a hétköznapiakban, így viszont annyira gyors itt

pályaépítő opció miatt is érdemes kipróbálni, mivel nincs szebb, mint amikor az általunk épített pálya egyik kanyarjában mindenki hasra esik minket kivéve természetesen.

DIRT CHAMP MOTORCROSS/CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Fura dolog történt, amikor a következő két játékkal kezdtem el játszogatni...jó szokásom, hogy amikor hazaérek a szerkesztőségéből, általában kíváncsiságból azonnal berakom a játékokat egymás után és első benyomásaimat leírogatom egy papírkára. Függetlenül mindentől, csak azért, hogy pontosan az első gondolatok is meg-



Dirt Champ Motocross No1

DIRT CHAMP MOTOCROSS No1

MFJ (?)

L A T V A N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

12 JÁTÉKOS
30 BEVÁLTÁS
AVATÓ RÁNYÍTÓ BÉL BŐR

JÓL RÁNYÍTHATÓ
MINI TÚL TÖRTÉNT

86%

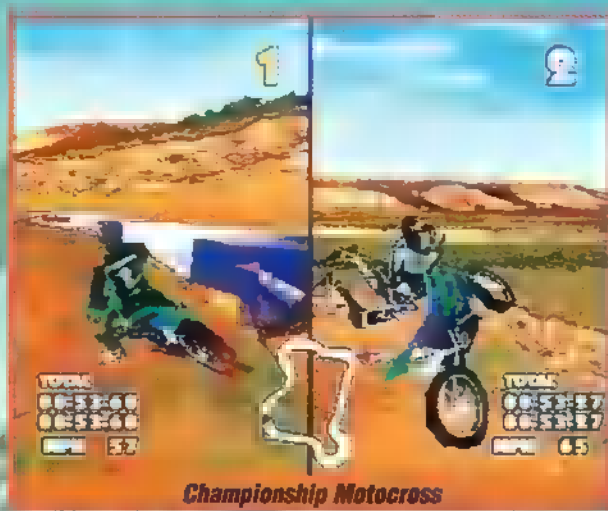
fajta sodródó irányítást kell alkalmazni, ami ebben a játékban nagyon jól kijön. Megvallom őszintén nem vagyok oda a motorversenyekért, de úgy gondolom, hogy sikerült a Martinnak összeszedni a jéghegy csúcsát, olyan négy (3) játékkal, ami tényleg játszhatóvá, így vagy úgy élvezhetővé teszi ezt az egyébként nem nagyon PS-re született sportot. Szóval, az irányítása remek a játéknak. Ha fékezünk, akkor lassul a jármű és könnyedén irányba tudjuk dirigálni, anélkül, hogy bármerre is kisodródnánk. Ami viszont az első alkalommal kicsit szokatlan volt és lesz is mindenki számára az annak a ténye, hogy a járgány bizony csak két kerékkel rendelkezik és így borulékony. Bizony oda kell figyelni a landolásokra jobban, mint az előző játéknál, mivel itt nagyobbakat repülünk és több időt veszítünk, ha nem a megfelelő pillanatban, nem a megfelelő módon érünk földet. Persze nem kell nekünk ugratnunk ahhoz, hogy leessünk a motorról! Ha elég mértékben elszúrunk egy kanyart és túlságosan kisodródunk, akkor bizony átrepülünk a korláton és annyi. Vigyázzatok a kanyarokra, mert ott is rengeteget lehet esni! A játék valóságosságához nagyban hozzájárul az is, hogy nem tudjuk olyan könnyen megfogni az ellenfeleket. Ha egyszer lemaradunk, bizony kell vagy két kör, hogy utolérjük őket, ami akkor kellemetlen, ha mindössze 3 körös a verseny. Játék közben

egyébként nem nagyon tudunk változtatni semmin, csak a hanghatásokat növelhetjük, erősíthetjük és a vibrációt kapcsolhatjuk ki. Érdekes kezdőknek nekiállni gyakorolni, mert a gyakorló módban a saját szellemképünk ellen kell mennünk, és így körölkörre jobbak lehetünk, nem is beszélve a pszichológiai részéről, mert mégsem anyázzuk annyit a készítők, ha azt látjuk, hogy saját szellemképünk ver meg minket. Onnantartóknak kifejezetten ajánlom!!

Ha a grafikáját mezzük a versenynek, akkor is igazán kivéni-vale egyik részénél sem. Az ellenfelek és saját versenyzőnk jól meg van rajzolva, a háttérrel jól meg van oldva, és a pálya is belátható az utolsó 90 százalékában. Érezhető a kerék jó vagy rossz megválasztása is és az is, ahogy a pálya minősége is nagyban befolyásolhatja végső helyezésünket. Ha valaki elég kitartóan nyomja a dolgot, akkor lassacskán nagyon szép és érdekes pályákra juthat el, így érdemes sokat szenvedni, mivel nemcsak a pályák felbontása és nehézsége hanem az értük kapott pontok száma és a versenytávok is. Profi fokozaton már nem három kör alatt kell otthagyni a mezőnyt, így több idő marad a közvetlen küzdelemre és a száguldozásra is.

Kéne már végre beszélni azokról a bizonyos akrobatikus mutatványokról az ugratások közben. Én amondó vagyok, hogy csak akkor kezdjétek el rongyot rázni, ha már vagytok olyan gyakorlottak, hogy nem ezen megy el a végső győzelem. Mert-hogy ugye, ha sokat bűvészkedtek a levegőben előbb-utóbb el fogtok esni, és akkor aztán mindenki otthagya kegyetlenül. Viszont, ha már annyira profik vagytok, hogy bő előnyre tettetek szert, már csak pusztán nagyképűségből is érdemes ugrálni, arról nem is beszélve, hogy állítólag a gép egy bizonyos ugratás után (persze csak olyankor van szó, ahol valami mutatványt is prezentáltok a levegőben) ad bonuszokat, de ezekről csak az interneten olvastam még, így ne vegyétek kézpénznek a dolgot.

Ilyen apró tanácsokat még adnék, hogy ha lehet próbáljátok nem elesni egy ugrató emelkedő oldalán, mert mire elindul a motor felfelé lemegy a nap. Vagy 4 másodpercet lehet tisztán veszíteni, ha rossz helyen sikerül lerepülnünk a motorról. Egyébként a pályáról nem lehet kiesni, így ha esetleg rossz helyen ugratnánk és rossz irányba repülnénk, nem kell megijedni, pusztán a szélén fogunk földet érni. Egy másik

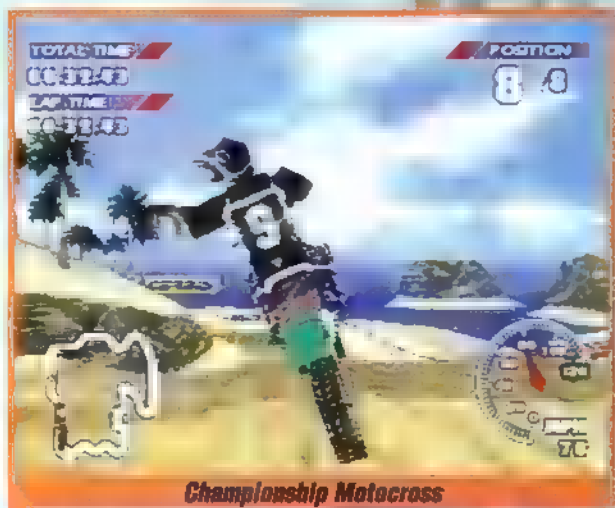


Championship Motocross

trükk, ami jól jöhet, az a bukkanók kikerülése. Nem azt mondom, hogy soha ne menjetek rá az ugratókra, de nézzétek meg azokat a helyeket, ahol egyszerűbb oldalt elszáguldani, mint felmenni az ugratóra. Tudom, hogy nem a fairplay legszentebb szabályai szerint vezetünk ilyenkor, de a cél szentesíti néha az eszközt, nem? Mindent összegezve nagyon jó látványilag és játszhatóság szempontjából is a Dirt Champ /Champ Motocross.

"gyermekével" lesz dolgunk, így nem lepett az sem meg, hogy a zenefelaláfestés is tökéletesen passzolt a menürendszer egyszerű felépítéséhez. Egyébként érdemes megnézni az intrót, mert EA Sports játékoktól lassan már megszokott módon komoly rendezői fogásokkal tarkított és kifejezetten hajmeresztő kameraállásokból filmezett felvételekből van

összeállítva. Visszatérve a menüpontokhoz, tulajdonképpen nincs semmi kitalálva rajta, csak egy háttér van és a választható menüpontok, semmi flanc, mégis pontosan az egyszerűségében rejlik az, ami miatt jó és könnyen átlátható. Egyik jó ötlet például annak a ténye, hogy



Championship Motocross



IMPERIUM 2000

Az utolsó játék tesztelésénél komoly kételyeim voltak, mivel nem tudtam eldönteni, hogy nehéz a játék, vagy csak piszok élethű. Aztán egyik este megvártam a Eurosporton a motocross közvetítéseket és ráébredtem, hogy igenis élethű és ezért nehézkes kicsit az EA Sports legújabb motocross játéka. Nem kell ecsetelnem, hogy milyen színvonalú programról van szó. Már az intrón látszik, hogy melyik csapat

a menüpontok nincsenek lebontva külön választható mappákra, csak az EVENT pontnál választott játéktípusok, vagy gyakorlások függvényében jelentkeznek az a pár opció, amivel kedvünk szerint nehezíthetünk, vagy könnyíthetünk a dolgokon. A stadionon és pályák választásánál van elrejtve a fontosabb opciók menüömkelege is. Itt láthatjátok, hogy minden nehézségi fokozat függő a játékban. Sokszor előfordul, hogy játszunk egy játékkal, de jó pár dolgot átállítanánk, mégsem tehetjük. Ebben a

Játékok megadatnak az a lehetőség, hogy mindent átállíthatunk, ha profi beállításokkal akarunk menni, a gép csak profi fokozaton enged versenyezni is. Magyarul elég következetes, mivel nem enged nyilvánvalóan jobb géppel egy gyengébbik ligában ugarbugrálni. A zenei beállításokat nem kell különösebben részleteznem, esetleg annyit, hogy akinek Hi-Fi tornyon megy keresztül a gépe, az kapcsoljon át sztereóba, mert sokkal szebb lesz a hangja. Jó és részletes pont még a VISUAL-része az opcióknak. Itt a képernyőn megjelenő dolgokat állíthatjuk be. Velem nagyon sokszor előfordul, hogy (bármennyire is égő ez) egyszerűen eltévedek a motocross pályán. Ezen segít a HELP ARROW, ami az a kis nyíl a kép felső részén. Ez mindig mutatja, hogy merre kell menni, feltéve hogy itt a vizuális opcióknál bekapcsoljuk. Ha valaki hozzám hasonlóan könnyen eltéved, bárta aktiválja az egész verseny idejére. A PIP azoknak jelenthet sokat, akik szeretnék majd látni saját magukat egy másik kameraállásból, miközben bemutatnak valami látványos akrobatikus mutatványt. Ez persze a verseny alatt csak akkor jelenik meg, amikor a levegőben bűvészkedünk. Nem kell attól tartani,

hogy a verseny közben zavarna minket. Az irányító konfigurálása után visszaérünk a pályaválasztáshoz, ahol megnézhetjük a szépen megrajzolt helyszíneket, mielőtt leadnánk a voksunkat bármelyik mellett.

Ez is hivatalos játék, így mindenki megtalálható benne, aki számít. Rengeteg additív információt olvasgathatunk a versenyzőkről születési éveiktől egészen az évekkal ezelőtti helyezésükig.

Közvetlen a verseny előtt még három technikai paramétert is beállíthatunk, ami az úttartást (traction), a sebességváltót (gearing) és a lengéscsillapítókat (shocks) szabályozhatja. Bár tény, hogy ez a játék szerintem a legjobb összességében a tesztek közül, mégis sebezhető pontja a motorok kezelhetősége. Nehézkes vagy mondhatnám azt is, hogy túl élethű. Mint már fent említettem megnézve egy igazi versenyt nyilvánvalóvá vált számomra, hogy nincs semmi hibás, vagy valótlan a motorok viselkedésében, de ez még nem változtat a tényen, hogy a játékot nehéz vezetni. Eltart egy ideig, amíg ráérez az ember az egész izére és addig bizony már jó párszor ott hagynak az ellenfelek. Ettől függetlenül nagyon lehet élvezni a versenyeket még akkor is, ha

azok a bizonyos ellenfelek egyszerűen szemetek. Engem úgy ütöttek le a nyeregből az első pár játék alatt, hogy nem is nagyon tudtam mi történt. Csak azt láttam, hogy mindig valaki jön és hátulról felöklel. Aztán persze ez a probléma megszűnt, mert mindenki leelőzött és így nem maradt mögöttem senki, aki felöklelhetne. Tudás szempontjából az ellenfelek nem valami nagy mesterek, de amíg nem tudjuk minimálisan irányítani a motorunkat, addig bizony ott fogunk hagyni minket. A pályák grafikája egyébként nagyon szép (ami nem meglepő) és a kommentátor is jókat szól nagyritkán, amikor hallatja a hang-

mája. Bevallom őszintén, hogy nekem nem ment valami fényesen ez a rész, de legalább jókat nevetett mindenki a szobában rajtam kívül. Kicsit macerás ugyanis megszokni a fura gombkombinációkat, de nem lehetetlen. A kommentátor is hangosan ünnepel minden sikeres landolás után és egész szép dolgokat lehet kivitelezni egy kis szerencsé-

vebb, átfogóbb képek kapjanak azok, akik a napokban szeretnék felújítani játékarzenájukat egy pár motocrossos programmal.

Adam

Championship Motocross

featuring **Ricky Carmichael**

ját. Menet közben is élethűen mozognak a versenyzők és hihetőek a kifejezések a célba érés után, amikor szomorúan borul rá a kormányra egy utolsó hely birtokában a pilóta. Tulajdonképpen a játékról a legfontosabbakat már le is írtam, de van még egy pont, ami csak itt található meg, pedig aktív része a motocross versenyeknek, pedig a Freestyling. Ez nem jelent mást, mint kizárólag a motorral való bűvészkedésben versenyezni a többiekkel egy speciálisan erre kialakított pályán. Ez a "bulis" része a játéknak, mivel itt lehet csak igazán akkorákat esni, hogy az embernek kettészakad a

vel és jó sok gyakorlással.

Összevetve a négy (3) motorversenyt azt tudom mondani, hogy mind-egyikben van valami olyan, ami egyenként is érdemessé teszi a kipróbálásra. Az elsőben a pályakészítés és a rengeteg apróság, amit megpiszkálhatunk csak azért, hogy jobban magunkévá tegyük a versenyzőnket, a második kettőben meg a játszhatóság nyom sokat a latba. Persze a harmadik játék az EA Sports féle, viszont tipikusan azoknak való, akik teljesen át

szeretik élni a motocross minden pillanatát és ezt a lehető legrealisztikusabb környezetben szeretnék megtenni. Ha csak egyet szeretnétek megvenni ezekből, én mégis a Dirt Champ Motocross vagy a Championship motocross mellett voksolnék, mert azok a legjátszhatóbbak. Persze csak az én véleményem és ez az írás is pontosan azért lett négy oldalas, hogy kicsit bő-



Supercross 2000



Supercross 2000

SUPERCROSS 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

12 JÁTEKOS
12 MENETLEHETŐSÉG
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL TITANIUM

✓ 100% ÉLETHŰ
X JELENTŐS HIBÁK

85%

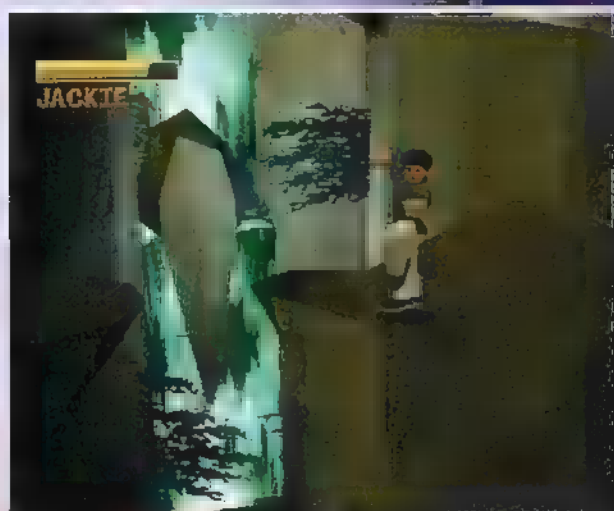
Nem tagadom, hogy már régóta vártam erre játékra. Azt tagadom, hogy Jackie Chan az egyik kedvenc akciófilm hőse. Legnagyobb örömemre meg is kaptam a cuccot a Martintól tesztelésre. Nagyon kíváncsi voltam, hogy miképpen fogják átírni PS-re azokat sajátos hangvételű és igen egyedi pergő bunyókat. Sajnos sokszor voltam már tanúja, amint egy tök jó kis filmből valami egetverően nagy shit játékot csináltak. Azonban úgy néz ki az éjiek meghallgatták az imáimat, mert a Jackie Chan "mutatványmester" egy izig-vérig Jackie-s játékra sikerült, mintha csak a sztár valamelyik filmjében játszanánk a főszerepet. Van itt minden: dögös zenék, kemény bunyók, lélegzetelállító helyzetek, kicentizett ugrások, látvány, izgalom, föléltenségek. Ja, és egy jó nagy adag humor. A

sak voltunk találatai hozzáadódna az előzőekhez, ezzel a taktikával akár nekem 28-as kombót is sikerült összehoznom. A játék másik fele pedig az ügyességi részek, azaz ugrálunk, másznunk, bukfenecznünk kell. Hál' isten ezt a részt nem nehezítették agyon, igen csak gallyra vágta volna a játszható-ságot. Egy kis ütemzéssel és reflexszel bárki simán teljesít.

den ott van a options menüben. Legyen elég, hogy mindegyik gombnak van funkciója, és Jackie-nek is rengeteg mozgása van. Egyébként minden pályán elején hasznos tanácsokat kapunk. Egyébként a mozgásokat magáról a főszereplőről modellezték le, úgyhogy panaszra nincs okunk, még a falra is fel tudunk mászni. A legjobb azonban a nagy adag humoros beszólás, amit Jackie a saját hangján ad elő. Hát azokon szakadni lehet. Amikor fel mászunk pl. egy magas ház tetőre, csak úgy megjegyzi "Jé, innen látom a házunkat", vagy ha lepa-
 ózáljuk a játékot megkérdezi, hogy hova megyünk. De az ellenfeleink is halálra! Ha elveszünk egy lebullitót egyből beszólnak: "Ez nem fair", egy jobb kombó közben pedig kétségbeesve kiabál: "Csak az arcomat ne". De legalább két olda-

lesz, aki egy vasgerendával csépel minket. Várjuk meg, amíg suhint egy nagyot és utána sorozzuk meg. Harmadjára a New York-i csatornába ereszkedhetünk alá, innen fogunk később átjutni a metró-alagutakba. Ez egy nagyon látványos rész, nem elég, hogy a száguldo metró tetején kell verekednünk és a tereptárgyakra is vigyáznunk kell, de sok helyen még egy másik szerelvényre is át kell ugralnunk. A legtöbb jók hely megtalálásához használjuk a fali ugrásunkat. Ügyeljünk a gözkicsapódásokra és a ventilátorokra, ez utóbbiak egyből a halálba löknek minket. A szint végén két bohóccal kell megküzdenünk. Gyorsan intézzük el a vékonyabbikat, (neki kevesebb az életereje) amíg ugyanis ketten vannak, szívesen támadnak minket egyszerre. Legyőzésük után irány New York háztetői, itt kell be-

mutatnunk ugrótechnikánkat. Ez már keményebb dió lesz, mert nagyon könnyű lezuhan-ni a mélybe ha elvettünk egy



HONG KONG KIRÁLYA AKCIÓBAN!

történet a következő: egy rejtélyes csomag miatt Jackie nagytatárját lenyúlja a kínai maffia, több sem kell neki, félbehagyja a vacsoráját és a rosszarcúak után indul városba. Ja, és persze nem városnézéssel tölti idejét, szépen péppé veri a maffia embereit.

Már a videóból is kiderül, hogy nem mindennapi játékkal van dolgunk. Mekkora jelenet például, amikor az elszabadult szemetes-konténerbe kapaszkodva a falon rohan, és még sorolhatnám. A grafika a maga nemében tökéletes, jól visszaadja a filmek hangulatát, a főszereplő fizimiskáját is sikerült jól eltalálni, amolyan kicsi a bors, de erős. Kicsit minden el van túlozva és le van egyszerűsítve, de jellemzően csak jól tesz a játéknak.

Mit is kell csinálnunk a játékban? Egyrészt ugye verekednünk kell, ezt vagy a pusztá öklünkkel kivitelezhetjük vagy a pályákon szanaszét hagyott eszközökkel tehetjük meg (WC pumpa, csákány, seprű, úszógumi, sámlí, és még sorolhatnám napestig). A nagyobb helyiségekben általában mindenkit le kell nyomnunk, hogy a gép továbbgedjen, mert csak ilyenkor gyullad ki a továbbvezető ajtó felett a lámpa. A bunyóval kapcsolatban lenne még egy megjegyzésem. Miután beadunk mondjuk egy ötös kombót az egyik ellenfelünknek, egy rövid ideig még látható a képernyő az 5 HITS felirat, ilyenkor gyorsan menjünk neki a következőnek és ha gyor-

ha a pályákat. Azon kívül, hogy eljutunk a szint végére, van egy másodlagos feladatunk is. Minden pályánál van rejtve tíz darab pirat sárkánymaszk, ha mind a tízzel begyűjtöttük kapunk érte egy arany maszkot. Az arany álarconak valószínű a végén lesz majd jelentősége, erről azonban nem tudok érdemben nyilatkozni, mert sajnos odáig nem jutottam el. Mindenesetre azt azért elmondhatom, ha valaki az összeset meg akarja szerezni, igencsak fel kell kötnie a gatyáját, mert ren-de el vannak rejtve. Sokat nem is lehet felszedni el-sőre, mert vannak olyan pályák, ahol több útvonal is van.



ugrást. Lesznek idegölő részek, amik legalább ötven-szer fogsz újakezdeni, de azért alapjaiban nem veszés a dolog, csak több figyelemet igényel mint az előző pályák. A főellenség mintha csak a Tekken 3-ból csöppent volna ide (Tiger) nagyon gyors, és kapuérázik, én a repülő rugással intéztem el. Ufóljára (?) egy gyárban fogjuk majd az ellenfeleket, itt aztán már lesznek szíva-tószerű részek, minden ügyességünkre szükségünk lesz. Fűtőszalagok, tűzcsővák, prések, lezuhanó platformok, lengő ládák nehezítik a továbbjutásokat. És itt jött a nagy potára esés, amikor is a gyár kettes pályáján állandóan lefagyott az általam tesztelt verzió. Szívtam a fogamat, de van még, ha nem is kell szeretni. Azonban úgy érzem, ennyi alapján is levonhatom a végső konzekvenciát, rég volt már ilyen jó játék a kezeim között, ráadásul egyedi hangulat-tal is rendelkezik. Jackie a filmvászon után bevitte az első csapást a PS-re is.

CSIPI M. LEE

lon keresztül sorolhatnám még, annyi van. Na nézzük át gyorsan, merre is fog utunk vezetni.

Először a kínai negyedben tesszük le a névjegyünket. Ez viszonylag még könnyű helyszín. Elhalálozni is csak akkor fogunk, ha nagyon bénák vagyunk. Aki a tíz piros maszkra hajít, az jó ha odafigyel arra, hogy sokszor két útvonalon is mehetünk, fent és egy lent is. Jó poén, hogy több helyen is ki lehet rugdosni a tetőszerkezetek tartóoszlopait, ilyenkor az egész cucc az ellenfeleink nyakába zuhan. Egyébként ez az egész játékra jellemző, hogy mindent szét lehet verni, a dobozokban általában stílusosan tejet és dobozos kínai kaját találunk, ezzel a létezőnket állíthatjuk vissza. Az első főellenség egy örült szakács lesz, amikor akkorát dobant, hogy a föld is belemereng ugorjunk a levegőbe, amúgy a nagy kunszt levérni, segítségképpen használhatjuk a pulton hagyott nyeles serpenyőt. Ezek után a kikötőben tehetünk egy rövid kis látogatást, sőt az egyik pályán még egy óceánjáró hajóra is felszállhatunk. Vigyázzunk a leszakadó platformokra, és arra hogy az ellenfeleink előszeretettel próbálnak minket vízbe lökni, ez pedig azonnali halálhoz vezet. A főellenség egy izompacsirta állat

JACKIE CHAN STUNTMASTER

SONY/MIDWAY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEESZERŐSÉG
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
 1. NEMZETI ÉRTÉKELÉS
 JAVULÓ RÁNYTÓ 10-12 ÉVES KÖRÖK

✓ **MINIMÁLIS PASSZOL** **MINIMÁLIS** **ÉS JÓL**
JÁTSZHATÓ EGYSZERUSÉGEN
MINIMÁLIS **MAGYSZERUSÉGE**
 x **TALÁN A VÉGÉN EGY**
MINIMÁLIS NEHEZ

94%

576 KONZOL

a játék végére
de azt, hogy ezt
csak rajta múl

ENTIKLES

A RE: Survivor remek kaland-játék
jól áthozható a hangulatát. Az
a nem a legjobb
fakadóan nem lehet volna
van. a
a helys
rozatosak
am
nagy
is hasonló
az első, illetve a
van
egyszerű



QUAKE AZ APJA. RESIDENT AZ ANYJA!

[illegible]

A legújabb feladatok most egy kicsit megváltoztak, tekinteni sokkal könnyebb, mint az előző. Bár itt is kell kulcs és feladatok is az új feladatok.

vírus. A járványos megbetegedések száma a megelőző évekhez képest szintén megduplázódott. A közeli jövőben várhatóan továbbra is emelkedni fog a fertőzések száma, ezért a megelőzés és a gyógyítás érdekében a lakosság fel kell hívni a figyelmét a megelőzésre. A megelőzés érdekében a lakosság fel kell hívni a figyelmét a megelőzésre. A megelőzés érdekében a lakosság fel kell hívni a figyelmét a megelőzésre.

[illegible]

t övén... a mar
 am...
 menekülés
 egy... rabba
 Ez már
 szinten az
 elmaradhatatlan
 meg
 nem
 ismételt
 ha egy rá
 for...
 volna ki, s
 jét
 jnos
 a
 a sorozat
 g is híres
 hibákat
 a Resident Evil
 egy

CAPCOM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAT
HANGULAT

1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
FÉNYPISZTOLY (G-CO45)

✓ TÖBBFELEKÉPPEN VÉGIG LEHET JÁTSZANI
X TÖBBFÉLEKÉPPEN IS JÁTSZHATÓ
✓ TÖBBFÉLEKÉPPEN IS JÁTSZHATÓ

87%

Army Men, hmm... ismerős valahonnan ez a név. Hát persze, hiszen ez a nagyszerű plastik katonák harcáról szóló játéksorozat legújabb része, mely ■ Sarge's Heroes alcímet viseli. A játékot ezúttal is a 3DO dobta piacra és ■ felépítése most is a jól megszokott elemekre épül. A pályát 3D-ben látjuk, ■ katonánkat hátulról irányítjuk és pépé lövünk mindent és szinte mindenkit, akivel találkozunk. Röviden ennyi lenne ■ játék leírása, de mivel ezzel nem szűrhetem ki a szemeiket és ennek az oldalnak is meg kell telnie, elmesélem bővebben ■ bevetés és a körülötte folyó események részleteit.

megtalálása, kiszabadítása, megvédése, megölése, stb. Szóval változatosságban nem lesz hiány, főleg, mivel a grafikusok mindent elkövettek, hogy a háttereket és pályákat a legkülönfélébbre tervezzék. Nekem a leginkább az tetszett, amikor egy kémert kell követnünk a telepontba. Itt kiderül, honnan lopják ■ Sargák azokat a szupi fegyvereket. Valójában a kapu ■ mi világunkba nyílik, egy lakásba. Így lehetőségünk lesz lövöldözni akár egy fürdőkád peremén is. Ez ■ legnagyobb buli a játékban. Ezek a ponténokon kívül természetesen a legtöbb pálya a műanyag kiskatonák világában játszódik, ahol mindenféle tankok, helikopterek, aknamezők és

lőszíni végig sem olvastatok volna a cikket, mert elment volna tőle a kedvetek. Sajnos a játék leggyengébb pontja az irányíthatóság. Ez olyannyira gyenge, hogy az már szinte fáj. Előtte állt két ellenséges katona, én előrántottam a géppisztolyt, elkezdtem löni, de minden golyó mellé ment. Elkezdtem húzni az analóg kart az ellenfél irányába, hogy becélazzam, de meg sem mozdult a fickó. Ekkor egy kissé agresszívebb módon kezdtem el tépni a joy-t, mire a fazon rögtön 45 fokot fordult. Elszórakoztam így egy pár percig, ráment a fele energiám, mire végre sikerült

tékkel állnánk szemben. Így viszont ■ elrontja ■ játékélményt, de teljesen. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy egy játék alapja, ■ legfontosabb szempont, hogy jól játszható legyen. Ha ez hiányzik, hiába minden animáció, csoda grafika és zene. A játékos megunja pillanatok alatt, hogy nem az történik, amit ő szeretne. Pedig ■ a program mindennel rendelkezik, ami egy jó játékhoz szükséges, hiszen szép a grafikája, ritmikus zene megy a harc közben és a történet is aranyos.

Higgyétek el, én sajnálom a



ZÖLDEK VS SÁRGÁK

A történet azért ennyire nem egyszerű, mint amilyen gúnyosan vázoltam pár sorral feljebb. A harcok folytatódnak ■ két különböző színű műanyagkatona csapat között, de ezúttal brutálisabban, mint valaha. A jók (Zöldek) vesztesre állnak, mert ■ Sargák kezében van egy teleport kapu, mellyel speciális, eddig ismeretlen szuperfegyvereket csempésznek át, ■ való világából (mint például a nagyító, amely megolvasztja a műanyagot). Így a küzdelem már reménytelennek tűnik a szövetséges zöld haderők számára, mikor megjelenünk mi, a különlegesen ambiciózus tábornok és válladjuk, hogy megszerezzük a teleportot akár az életünk árán is. Osszeszedjük az ehhez szükséges alakulatot és nekivágunk ■ harcmezőnek. A feladatokat egyenesen az HQ-ról kapjuk és a dolgunk ezeknek az elvégzése lesz a harctéren. Például egy fontos személy

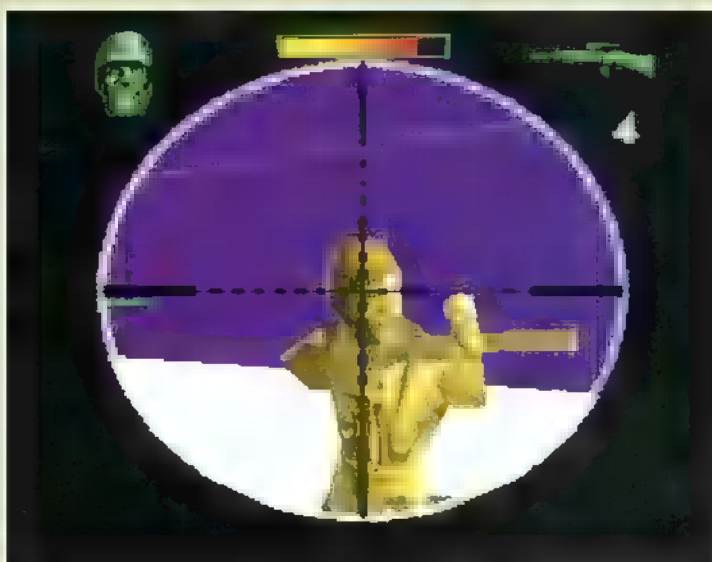
kommandósok próbálják megkeresni a dolgunkat.

Mikor bekerül ■ CD lemez a meghajtóba, pillanatok alatt egy különleges intro-val köszönti a program a játékost. Ez azért különleges, mert az Army Men-hez megszokottan régi felvételtként mutat. Fekete-fehér és olyan, mintha valami egyfolytában zavarná az adást. Megnézhetjük a Green Army News műsorát, melyből tájékozódunk a szörnyű pusztításról, amit a Tan Army emberei végeznek. Nagyon díjaztam továbbá azt is, hogy minden pálya előtt animációt tekinthetünk meg a történet alakulásáról. Ez feldobja ■ játékos kedvét és erőt ad a további küzdelemhez. Eddig minden nagyon szépen hangzott, éppen ezért ■ megnézitek ■ értékelést, jogosan merülhet fel bennetek a kérdés, hogy akkor miért pontoztam le? Nos, ugyebár a kezelésről eddig ■ tettem említést. Ha megtettem volna már az elején, va-

elhalálnom a palit. Ez első hallásra kicsit röhejesnek tűnik, de valóban irányíthatatlan ■ program. Szabad terepen, ahol az ellenfelek tíz kilométerre vannak, még be lehet őket fogni, de egy zártabb szobában, vagy ha már közel értek hozzánk, nem sok esélyünk van. Az egész abból fakad, hogy ■ karakterünk úgy egy másodperces késéssel érzékeli, hogy megnyomtuk a gombot. Ha gyengén húzzuk, nem érzi, ha erősen, hirtelen paltan meg. Ez már ■ vég, mennyit szenvedtem vele, főleg ■ tankoknál, amikor rakéták ezrei zúdultak a nyakamba. Először azt hittem, bekrepált az analóg joy-om. Gyorsan betöltöttem ■ Crash Bandicot-ot, de ott minden rendben volt. Szóval csakis a programozók ronthattak el valamit. Nagyon sajnálom, mert ha ez ■ így lett volna, akkor egy egész jó já-

telegjobb, mert az elején tetszett nekem ■ a játék. Minden kín ellenére próbáltam játszani vele, igyekeztem megszokni a kezelhetetlenséget. Egy bizonyos fokig sikerült is, túlítottam egy halom pályát, mikor aztán jöttek a nehezítések, az aknamezők, a szűk átjárók és ■ rengeteg ellenfél. Itt már hiába volt minden igyekezetem, ■ tudtam úrrá lenni a katonámon. Szóval csak akkor állj neki vele játszani, ha szeretted a sorozat előző részeit és emellett piszokul türelmes ember vagy.

Endrédy Tibor



ARMY MEN SARGE'S HEROES

3DO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

1 JÁTEKOS
1 MEMÓRIABLANK
ANALÓG RÁNYÍTÓ NYAL ÉRKEZ

✓ IZGALMAS JÁTÉKMELET.
✓ HÍRŐR HÉLYSÉNEK
× HÍRŐR HÉLYSÉNEK
RÁNYÍTÁS

67%

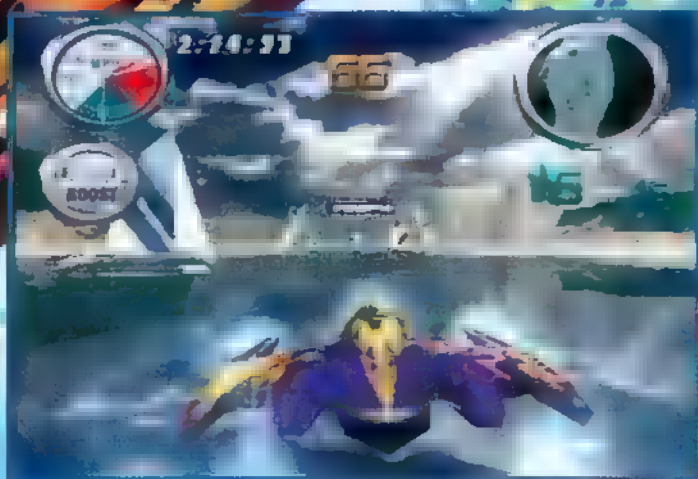
Nem is emlékszem, mikor játszottam utoljára motorcsónakos játékkal! Talán még akkor, amikor megvettem a PSX-et és a Demo-lemezen rajta volt egy motorcsónakos játék, amivel percekig játszottam, de fogott különö- meg, pedig szeretem a vízzel és a vízi sportokkal kapcsolatos dolgokat. A Hydro Thunder pedig pontosan olyan, mint az a játék. Motorcsónakokkal kell száguldozni, pályákon át, összeszedni mindenféle turbókat és

nik, hogy 500 dollár versenyzési díj. Nekünk persze pont 1500 van, ami azt jelenti, hogy ha ügyesek vagyunk három versenyen át biztos helyünk a startvonalnál. Egy neveléséges átvétel kép következik, aminek a hangja csak annyira komoly és hihető, mint annak a majom palinak a kommentárjai, aki minden menüpontunkat megismétel a kiválasztásuk után. Ugye ez a bizonyos hang, azt hivatott elhitetni velünk, hogy a start előtti utolsó ellenőrzéseket végzik a technikusok, amolyan repülőgép pilóta stílusban. Azonban, ha valamilyen okból a gép túlságosan sokat tölt, újra elkezdli lejátszani ugyanazt az ellenőrzést. Ez apróság, mondhatják a jobbszívűek, tény, hogy kukacos vagyok, de ha már minden olyan felü-

hogy csak én kezeim rozsdásodtak be, de szenvedtem jó másfél órát, mire sikerült nyernem végre egyszer. De ne szaladjuk ennyire előre, maradjunk inkább magánál az első versenynél. Itt a startnál már láthatjuk, hogy három kijelző segíti utunkat a hajókázás alatt. A jobb felső az a radar, de ezt magától is kitaláljátok majd (már aki játszik vele), bal oldalt a fontosabbik az alsó kijelző lesz, már ha akad a játékban valami, amire azt lehet mondani, hogy fontos. Ez a Boost-o meter, ami a meglevő turbóknak mennyiségét mutatja. Ezeket kék vagy piros formában lehet a pályán összeszedni és abban segítenek, hogy gyorsabbak legyünk a többiekénél, persze ez nem ér semmit, mivel a többiek alapból gyorsabbak nálunk, mindenféle rásegítés nél-

ment). Akkor ezek a szerencsétlen majmok, miért raktak fel a hegytetőre egy boostert? Gondoltam, ha seggbetolnak és én is felrepülök jó magasra, eselleg röptében elkaphatom a hegycúson a cuccot, de persze olyan magasra senki nem tud repülni, arról nem is beszélve, hogy a levegőben nem működik a turbó sem, így ha ott nyomjátok, az csak pazarlás. Ne lepődjétek majd meg, amikor a kétszázal száguldozó csónakokat elhagyja egy turistahajó, kínai vendégmunkásokkal. Szerintem kicsit sok volt a jóindulat ennél a példánál a készítők rogyant fejében. Ez körülbelül olyan, mintha az F1-ben a Mercedes otthagyná egy Skoda Favorit. Nem tudom, hogy síriak vagy nevessek? Már csak azt vártam, hogy a célegyenesben szupernagyit lehagyjon egy lábbal hajtott vízbicik-

MENTŐ ÖV KÖTELEZŐ!

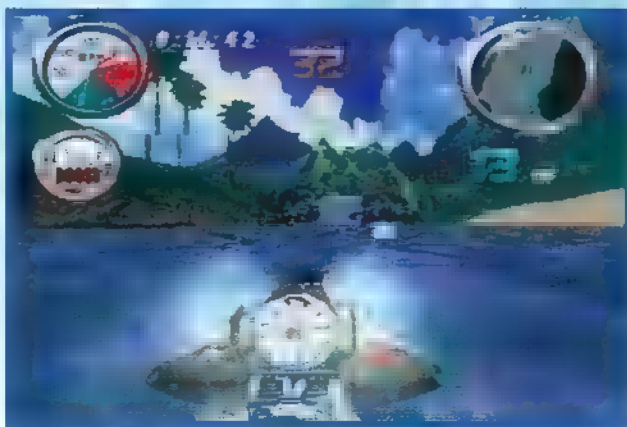


minél gyorsabban lenyomni (lehetőleg mások előtt) a kötelező köröket. Egyszerű a játék, nem is beszélve arról, hogy a menüpontokban a navigálás is igencsak le van butítva, így komolyabb versenyző nem hiszem, hogy eltévedhet bárhol is, ám pontosan ez a túlságos egyszerűség az, ami engem nagyon zavart. Merem állítani, a program nem leegyszerűsített, hanem lebutított.

Kezdjük talán a legelején. Intro nincs, de van viszont egy neveléséges hang az egész játék összes menüpontja alatt. Zavaró és kész. Persze lehet, hogy nem a magamfajta huszonévesek voltak a célközönség, amikor ezt a játékot alkották, mégis kicsit bugyuta az üvöltő figura hangja. Az első menüpontokról sem tudom nagyon eldönteni, hogy most színesek csak, vagy giccsesek és túlszínezettek. Azért a giccses szó túlzás lenne, talán elég annyit írni róla, hogy stílusatlan. Az opciókban nem nagyon lehet semmi érdemlegeset beállítani, így aki komoly dolgokat szeretne megváltoztatni az meg próbálja.

A játékot választva a megszokott három fő típust találjuk meg a képernyőn. A bajnokságot, a játéktérmi módon, és természetesen az időméréses köröket. Ha valaki a bajnokságot választja egy életre megutálja a hasonló programokat, mivel a játék egyike a legzavaróbb, legbutábban nehezített, leglogikátlanabb játékoknak, amivel valaha játszottam. Kezdjük ott, hogy miután kiválasztottuk a csónakot (abból a háromból), kiválaszthatjuk a három pályát is, melyen majd versengeni szeretnénk. Itt már feltü-

letes ebben a játékban, legalább a hangulati elemekre vigyázhattak volna egy kicsit, különösen azért, mert abból akad egy-néhány, ami még jó is. Szóval, elérkezünk az első versenyhez, ahol hamar nyilvánvalóvá válik majd a számotokra is, hogy a bugyuta menürendszer, neveléséges hanghatások (kivéve a vízcsobogást, ami viszont nagyon jó) és lapos tartalmak mellett még piszok nehéz is az egész játék. Persze lehet,



kül. Fölötte a sebességet mutatja valami, de az is annyit ér, mint kopasznak a fésű. Mivel ugyanis azzal lesz mindenki elfoglalva, hogy a többieket kergeti és nyomja a turbót, nem hiszem, hogy valaki is figyelne a sebességre, legfeljebb annyira, hogy megtudjuk, vajon mennyivel mehetnek a többiek, ha teljes boost-al sem tudjuk megelőzni őket.

Ami engem különösen idegesít a játékban az az ellenfelekkel való ütközéskor történő események összessége. Az egy dolog, hogy ők megpördülnek és néha lelassulnak, de az esetek többségében miután összeütköztünk velük, felrepülnek az égbe, jó magasra és élénk, majd amikor leestek jó 30 méter előnnyel folytatják a versenyt. Hát ez maga a beszarus! A másik lidércnyomás a boosterek elhelyezkedése. Ezek a készítőik teljesen rogyantak voltak mentálisan?!? Néhány booster a folyó mellett a hegyek tetején van!! Hello!! Nem kell holnap diplomázni ahhoz, hogy kikövetkeztessük: egy motorcsónak nem igazán jut fel a hegytetőre verseny alatt akármennyire is szeretne (én próbáltam...nem

livel, de szerencsére ezt kihagyták a fejlesztők. Cápák és alligátorok egymás mellett úszkálnak a vízben és egy két vulkán is keresztezi kalandos utunkat a célegyenes felé, ahol persze kb. a negyedik helyen végzünk majd, minden igyekeztünk ellenére.

Remélem nem sikerült senkit meggyőződnöm arról, hogy a játék jó. Nem is akartam és nem is az! Persze vihogni, azt lehet a játék közben, mivel agyatlan töltelések sorakoznak minden pályán remélve, hogy jobba, izgalmasabbá teszik a játékot.

Na, tessék! Már vége is a cikknek, pedig még le akartam írni azt a két és fél jó dolgot, amit találtam, de ezt inkább meghagyom azoknak, akik játszanak majd a játékkal...találják meg ők.

Adam

HYDRO THUNDER

MIDWAY

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E I O M A
H A N G U L A T

12 JÁTÉKOS

MEMÓRIALOKK

ALAKI RÁNYTÓ ENNE ENNE

✓ NYÁRON JÓ HALLGATNI
A VÍZ CSOBOGÁSÁT
× MÁRA ENNE JÓ A JÁTÉK

52%

Nem mindennapi meglepetések érik az embert manapság. Hiszen a régi kedvenc, a kis ügyetlen, aranyos csontvázharcos, Sir Daniel Fortesque visszatért köreinkbe. Ezúttal viszont még félelmetesebb kalandokba fog belecsöppenni és magával ránt minket is. A mai napom kifejezetten jól kezdődött. Felkeltem 10 kor, magamba döntöttem egy liter koffeinbombát és bepattintottam a gépbe a Medieval 2 korongját. Lassacskán kezdtem elmerülni a kalandok óceánjában, egyre inkább magával ragadott a játék szépsége, finom muzsikája és roppant kellemes irányítása. Teltek múltak az órák és én még mindig a kis csontival rohangáltam fel-le és sorra teljesítettem a pályákat. Egyszerűen nem bírtam letenni, pedig ott sorakozott az íróasztalon még egy tucat tesztelésre váró program. "A fene egye meg" – gondoltam, most mi lesz, ha így haladok a többi játékra nem jut időm. De "szerencsére" megoldották a problémámat a programozó fiúk, mivel rövest elakadtam az egyik pályán, kezdtek legyőzni a szörnyek és a bolyongás is unalmassá vált. Na, éppen itt az ideje, hogy abbahagyjam, gondoltam. Sajnos ■ kezdeti lelkesedésem lelohadt egy párórányi szünetmentes játék után. Az én esetemben ez talán pozitív-nak tűnik, de ha nem lett volna még egy rakás dolgom, nem így gondolkodnám. Szóval, a szavatosság egy idő után rohamosan csökkent. No, de lássuk, mi is történt azóta, hogy Sir Daniel Fortesque-t magára hagytuk.

A DINÓK ÉS TÖBBI CSÖPPSÉG

A halálos küzdelem után, amit Sir Daniel 1386-ban megnyert, nyugalmába vonult és békében visszatért ■ sírjába. Teltek múltak az évek, mikor 1886-ban, Londonban újra zavargások kezdődtek. Egy elvetemült, gonosz professzor villám nyalábokat bocsátott szét a városban, melyek ha-

tására a halottak kikeltek sírjukból és az összes túlvilági lény életre kelt. Megkezdődtek a fosztogatások, öldöklés, egyszerűen káosz uralta ■ város utcáit. De egyvalamivel nem számolt a doki, hiszen a mi kis Sir Daniel-ünk is halott volt már, ezért ő is életre kelt és kipattant sírjából. Egy kis szellem segítségével (aki egyfolytában segíti útján és tanítja neki a "modern világ" fortélyait) nekivág a béke újrateremtésének. De ezúttal nem lesz olyan könnyű dolga, mert a dinoszauruszok is életre keltek a múzeumból és rajtuk kívül, még egy csomó egzotikus lény.

Az irányítást a múzeumban kapjuk meg, ahol rögtön találkoz-

hatunk segítőtársunkkal, a kis szellemmel, aki elmeséli mi történt azóta, hogy utoljára láttunk a napvilágot. Ami elsőre fel tűnhet a játékosnak, hogy a grafika nem mindennapi szépségű. De ezúttal nem a Playstation korlátai között kell ezt érteni, mert

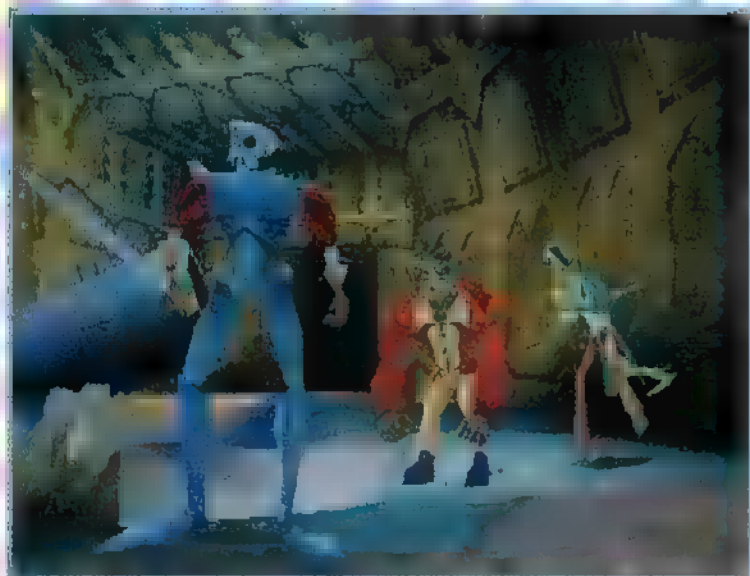
szerintem bármely platformon megállná a helyét. Ennél többet már tényleg nem lehet kihozni ■ Playstation-ból. A karakterek, tereptárgyak és a háttér egyaránt csodálatosan festenek, a speciális effektek nem is beszélve. Az objektumok mindenhol tökéletesen érintkeznek, nincsenek átlógások (legalábbis mindent megtettek a készítő, ennek elkerülése érdekében), és a sebesség sem piskóta. Nem láttam még ilyen finom 3D-s scroll-t Playstationon, főleg nem egy ilyen igényes, tárgyakkal és textúrákkal teli játékban. De a hangok sem semmik ám, hiszen minden ellenfélnek saját hörgései vannak és az intelligensebb fajtájúak még beszélnek is hozzánk. A zene rémisztő, félelmetes horror hangulatot hordoz, de ennek ellenére nem lehet komolyan venni a játékot, mert akaratlanul valami vicceset lehet találni benne. Már maga a főhős is röhejes, nem beszélve Lord Palethorn-ról (a főellen-

ségről), aki leginkább egy disznó és egy sárkány keresztezéséből mutálódhatott ki ilyen ocsmányra. Az ellentétek egyébként változa-

Medieval 2



tos palettáról kerülnek a kardunk aprításának az útjába, hiszen Palet-horn bácsi nem válogatott a halottak feltámasztása közben. Éppen ezért, jöhetnek ellenünk sárkányok, patkányok, dinoszauruszok, múmiák, hősi lovagok és a változatosság kedvéért zombik. Ezek kinézete kifejezetten kacagtató (mert hát ez is a játék alcíme: A röhögő halál visszatérése), intelligencia hányadosuk pedig egyenesen a béka alsó fertálya alatt van úgy 1500 méterrel. A zombik még a többi észlénnyen is túltesznek,



mert néha a falnak támoznak, vagy éppen egymást kezdik ütlegelni. Nem elhanyagolandó szempont az ellenfelek ismertetésekor, azoknak az elhalálózása. Természetesen a Medieval ennek a témának is az élvonalában nyomul. A hullák szétbomlanak, a csontvázak apró csontokra esnek szét, és hogy már megint a zombikat említsem, őket miszlikbe lehet aprítani. Mielőtt végleg elpusztulnak, levághatjuk karjukat, fejüket és még ilyenkor is élnek és teljes erőbedobással támadnak, rugdosnak. Tudom ez most egy kicsit brutálisnak tűnhet, a normálisabb elméjű játékosok számára, de ezt nem kell ilyen véresen komolyan felfogni. Hiába minden horror elem, nem rémisztő és leginkább nem undorító a játék. Egyáltalán semmi vér nem található a programban, legalábbis nem kell vérfürdöket elképzelni, mert a vér helyett inkább zöld pacák fröccsenek csak. Remélem sikerült megnyugtatom a már levélbombát küldeni készülő, aggódó szülőket.

TRÜKKÖS HALÁL

Az igazi trükkök az irányítás elcsúszásakor jönnek csak elő. Nekem nagyon kézre álltak a gombok és Sir Daniel mozgása szintén nagyon jónak tűnt. Talán az egyetlen hiba, amit találtam, hogy ha egyszerre két ellenfél támad ránk és közrefognak, az ütések sorozatában képtelenek

vagyunk visszaütni. Így egy pillanatra bénaság következik be, amíg ki nem ugrunk a szörnyek szorításából. Leggyakoribb előfordulása a kis raptor-démon mutánsok támadásakor fordul elő és ilyenkor bizony rohamosan fogy az energiánk. A legfontosabb, hogy minden helyzetben kiismerjük magunkat, hogy alaposan megtanuljuk a gombok kiosztását, és a főellenségeknél pedig minden extra mozdulatunkat felhasználjuk. Mr. Fortesque irányítása az 1-es analóg karral történik, a 2-es kar szolgálja a kamera forgatását. Az irányokkal, tudunk lassan sétálni. Az X-et nyomva tudunk suhintani a fegyverünkkel (vagy löni a pisztollyal), míg a Körrel ugrani lehet. A Háromszöget nyomva tartva guggolhatunk le, ami egyben a védekezést is magába foglalja. Az R1-es

gombot nyomva tartva és az irányokkal párosítva lehet a lovagunkat oldalazásra bírni, ami a puszkagolyót okádó szörnyetegek esetében nagyon hasznos. A Négyzettel lehet speciális ütest végrehajtani, ami a kard esetében egy 360°-os, forduló csapás. Ha ezt a gombot nyomva tartjuk, akkor Daniel erőt gyűjt és extra méretű ütest mér az ellenre. A



Start-al jutunk a beállítások menübe, ahol a már jól megszokott hangbeállításokat módosíthatjuk. Ezt azért fontos megemlíteni, mert ebben a játékban nincs külön options menü, a beállításokat csak játék közben érhetjük el. A játék elején semmi menü nincsen, csak egy csontváz áll egy sírkőnél és ő ajánlja fel nekünk, hogy új játékot vagy mentett játékot akarunk kezdeni. Aztán



ott van még a Select gombocskája is, amivel a zsebünkben lapuló tárgyak listáját tekinthetjük meg. Itt tudunk fegyvert váltani és használni a kulcsokat, lámpákat, energiatalokat. A legnagyobb poén, hogy az alap fegyverünk a saját karunk. Ez így még nem tűnik röhejesnek, de Sir Daniel ezt úgy értelmezi, hogy lezsedi egyik karját, megfogja a

zsokát, stb. Persze mindez nincs ingyen, keményen meg kell küzdenünk a pénzért, amiből vásárolhatunk. Arany tallérokat találhatunk faládákban és elpusztult tetemeknél egyaránt.

ÉRTÉKEKELÉS

Végezetül mit mondhatnék még?



másikkal és azzal ütlegeli a szörnyeket. A fegyvereket a pályákon elszórva találjuk, a pajzsokat szintúgy. Lényeges tudni, hogy elvéve található egy úgy nevezett dealer, akitől vásárolhatunk, jobbnál-jobb dolgokat. Ez egy egyszerű bűnöző kinézetű tag, aki a kabátját szatír módjára kitérve kínálja portékáit. Vele lehet többek között pisztolyt, kardot, baltát, nyílpuskát, paj-

egyetlen negatívumnak a nehéz főellenfeleket (nagyon megnehezítik a játékot) és az unalmas bolyongásokat találtam. Ugye ez még megbocsátható egy ilyen nagyszerű játék esetében?

Endrédi Tibor



MEDIEVAL 2

SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA
HANGUEAT

1 JÁTEKOS
1 HANGUEAT

ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS ZENEBONA
✓ RETTENETESEN SZÉP ÉS
BONYOLÓDOTT
× KISST NEHEZEK A
FŐELLENFELEK ÉS BONYOLÓDOTT
BY DÓ UTÁN

91%

Szerintem az az igazán jó játék, ami egyből megragadja az embert. Mindegy, hogy mi okból – legyen az a grafika, az animáció, a zene vagy a hang – de jönnie kell egy olyan érzésnek, hogy "Apám, hát ez egy isteni kis progik!". Nem kellene árak, hogy belerázódj és nem teszed le a irányítót 10 perc után, hogy "Ebből ennyi elég!". Sőt, az a legjobb, amikor ez egy nem "várva-várt", hanem egy tök ismeretlen játéknál esik meg veled. Tudod, van a feeling, amikor úgy érzed, hogy ilyen jó anyaggal még nem játszottál. Tucatnyi másik CD között lapult pár hónappal ezelőtt egy olyan játék, amelyről azelőtt soha nem hallottam. Rescue Shot Bubido – ráadásul japán NTSC – gondoltam biztos csak valami állatság lehet, esetleg egy közepesre pisztolyos cucc, a "Shot"-ból ítélve. Belőttem a CD-t, és elkezdődött. Először is beugrott ugye a Namco logo. "Hmmm..." – mondom, "Ez mi a szösz?". Vártam intrót, semmi, ehelyett egy kezdőképnyő, ahol egy piros dresszes csajszi, egy kalapos nyurga ürge meg egy vízfejű nyúl üldözte egymást a logó alatt. Ja, a logó körül meg egy dinnyévé hizott denevér körözött. De azok a fazonok! Nem egyszerű japán debil stílusú figurák, hanem mega-debilek, mindez ugye poligonokból összerakva! A nyúlnek például olyan fazonja van, hogy majdnem elkapartam magam a röhögéstől. Ráadásul halál jól és aprólékosan meg voltak rajzolva. Gondoltam teszek egy próbát.

heverő korona meg palást alapján a következőkre jutott, hogy a nyúl minden bizonnyal a hegy tetején álló kastélyból került ide. Mondta is neki, hogy induljon el arra...

Innentől lépsz be te a képbe, mint Bo őrangyala. Az lesz a feladat, hogy temérdek pályán át megóvd a nyulat minden veszélytől, egyenged az útját és ha kell, mutasd meg neki a helyes irányt. Bo ugyanis agyilag totál zokni, és hajlamos belegyalogni minden veszélybe, megkajálni minden szemetet a egyébként is – néha borzalmasan idiótán viselkedik!

MENTŐLÖVÉS

Egy célkeresztet irányítasz, és amin nagyon meglepődtem, hogy kontrollrel is IGEN EREDMÉNYESEN megtehető!

nyúlnak, mert Earl Grey is ilyenekre vadászik – tehát Bo-ra is.

Néha – ha nehezedre is esik – meg kel lőnöd Bo-t! Persze nem azt az idióta fejt, mert attól megsérül, hanem csak a lábát vagy a popsiját. Ettől ugrik egyet. Így tudod egy csomó akadálytól megmenteni, és néhány helyen esetleg más útvonalra terelni. Gykezz mindent szétlőni, mert alternatív utak megnyitásával is befolyásolni tudod, hogy Bo merre menjen.

A PÁLYÁK

Felsorolni is nehéz, mennyi baj érheti Bo-t az út során.



NYUSZI ÚL A CÉLKERESZTBE!



Ugyan pisztoly nem volt kéznél (mert már 3 hónapja kölcsönadtam a Varga Ádámnak, ugye...), de hát nem volt más választásom, kontrollrel ugrottam neki. Mondjuk ezzel kapcsolatban nincsenek jó tapasztalataim, mert a legtöbb pisztolyos stúftot kinszenvedés kontrollrel nyomni...

Kezdes után tovább fokozódott jókedvem, mert a 1-2 játékos választó képernyőn megint egy csomó tapsifüles rohangu, habár nem ugyanolyanok, mint a címképernyőn a nagyfejű. Közben haláli kis muzsika cincogott. Puffogtattam őket vagy tíz percig, és tiszta izgi voltam, mert még bukkantak is előlem a fűcsomók mögött! Tíz perc, és még el sem kezdtem a játékot! Te jó ég, hát ennyit sok programmal összesen sem szaktam foglalkozni! Benéztem az Options menübe is, képernyőállítás, irányítás, hangok, ranglista, töltés/mentés – szokásos.

Egy játékos választottam, aztán nehézségi fokot – az Easy-t egy számomra felismerhetetlen állatka jelölte. Ezután pedig beindult az örület...

Nemrégiben aztán megkaptam a játék PAL-os változatát is, simán Rescue Shot címmel, így már többet tudok mesélni róla.

BO, A DEBIL NYÚSZI

Főhősünk Bo, a kissé gyengeelméjű nyúl. Nem könnyű az élete, mert állandóan csesztetik őt a Bully testvérek, akik leginkább olyan denevérekre hasonlítanak, akik különböző formájú dinnyéket nyeltek le egészben. Egy nap Bo királyosdít játszott, amikor a Bully fiúk megjelentek és beüldözték egy szakadékba. Bo akkorát zakozott, mint egy ólajtű, és elvesztette az emlékezetét.

Hunter, a vadász róka találta rá Bo-ra. Ő éppen Earl Grey-re, a zsvány zsebesre vadászott, és a Bo mellett

ezt! Nem kell tehát csuda pisztolyodnak lenni ahhoz, hogy felhőtlenül élvezd ezt az alapvetően pisztolyosok szánt nyagot.

Bo rendületlenül törtet előre, amerre a lába viszi. Gondja egy szál se! Mindent le vagy ki kell lőnöd, ami a nyúlra veszélyt jelenthet. Ezek lehetnek repkedő denevérek, vagy másfajta állatok. Közben figyelned kell a tájat. Ha piros gombák látsz, lödd szét. Ezért vagy pontot kapsz, vagy egy gyümölcs potyan az útra. Ha pontot gyűjtesz lödd meg őket. Ha Bo elég közel van a gyümölcshöz, meglátja és mint az örült odarohan hozzá, meg persze befalja. Ettől eggyel nő az energiája. Ha viszont mérges gomba esik le, azt is gond nélkül megeszi, ettől viszont megbetegedik – lödd szét előle, ha ilyen látsz. Vannak olyan dolgok is, amik makkot rejtenek. Ezeket érdemes meglőve felvenni, mert egyfajta robbanó lövést kapsz, amivel több ellenfelet is sebezhetsz egyszerre. Ja, nem mondtam, löni az X-szel vagy a Háromszögkel kell, makkra váltani meg a Négyzettel vagy a Körrel. Néha kádák lapulnak a bokor tövében, ezeket szétlőve gyémántokat kapsz. Emiatt sok boja lesz a

Ha eltalálsz egy fát, az megrázkódik és fejbe mágja egy lehellő termés. Néha oknak lapulnak, amiket nem szabad eltalálnod a örült lödözés közben, mert megsebzik a nyuszi. Később hordák, sziklák és farönkök gurulnak felé, repülő micsodák akarnak bombát dobni a fejére, szerénya manók dobálják követ. Egy későbbi pályán csónakba pattan, ahol természetesen neked kell az irányítani az evezők meglövésével. Eljut egy labirintusba is, ahol figyelni kell, hogy a szerzetesek merre szaladnak, és mutatni kell neki az utat. Ez a játék egyik verhetetlen erénye, hogy szinte minden pályáján más és más a feladat. Egyszer még autóbá is kell ütnie! Minden szint több pályából áll, melynek végén meglehetősen furcsa főellenségekkel találkozol. Ezeket nem egyszerűen csak löni kell, mindig van valami trükk, amivel meg lehet sértetni őket. Adott helyen eltalálni, a bombáikat visszapatintani rájuk, meg hasonló faramuci feladatok.

EZ A JÁTÉK KIRÁLY!

Nem egyszer, nem kétszer üttem neki, hogy most ha tö-

rik, ha szakad, de lenyomom a játékot. De egyszer sem jutottam a végére! A Rescue Shot ugyanis nem túl nehéz, de ritka hosszú. Asszem nem is játszottam még ennyire hosszú pisztolyos programmal. Itt változatosság a pályák, nem hiszem, hogy egyhamar meg fogod unni.

Természetesen van kétjátékos mód, ami a szokásosnál FÉNYVEKKEKEL jobban működik! Tök baba munkamegosztást lehet ugyanis kitalálni! Az egyik mondjuk lövi az ellenfeleket, a másik meg a bonuszokat gyűjti és vezeti a nyulat. Nem kevésszer nyomtam így a játékot, és mondhatom mindenki nagyon élvezte, még az a haverom is, aki csak nézte és visongva röhögött azon, hogy mi történik a képernyőn.

A RS grafikája állati. Kevés ennyire jó stílusban megrajzolt progik van a piacon, és ha azt mondom, hogy a figurák egyediek, akkor még keveset mondtam! Már maga az egy főnyeremény, ahogy Bo végigtotyog a pályákon.

A hangok és a zenék nálam a csúcson vannak! Ilyen hanghatásokat rég hallottam, mindegyik egytől egyik tökéletes.

Nem véletlenül értékeltem a grafikát és a hangot egy egy mondatban. Az egész játékra jellemző ugyanis, hogy minden eleme tökéletesen illeszkedik egymáshoz és jól ki van találva, de ami a legfontosabb, hogy HUMOROS! Tényleg könnyesre röhögi magát az ember a szereplők fizimiskáján, a hangokon (ahogy Bo nyommogva eszik, egyszerűen fenomenális), és a képi humoron.

Ezeket túl az egész progik tele van hangulatnövelő apróságokkal. A nehezen kilátható bonuszok a kihívást növelik. Vannak átvezető animációk, pályák közötti animációk, és humor animációk. Vannak érdekes mellék-történetek is – ilyen például Pirokska, aki időről-időre be-rohan a képbe valahol, nyomában a farkassal, aki rendre sarokba is szorítja. Ha ilyenkor van időd kilőni a lompot, kidob valamit a kosarából neked. Ha Pirokskát lövöd meg, sívalkodva elrohan...

Sok agyonistenített program megirigyelhetné, hogy ez az egyszerűnek tűnő kis játék mennyire tökéletesen van kitalálva. Mindenkinek nagyon bátran ajánlom!

Martin

RESCUE SHOT

MANUÁLIS FÉNYT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS

1. BEVEZETŐ

ANALÓG IRÁNYÍTÓ

FÉNYPISTOLY

VEGETARIÁNUS JÁTÉK

MAGA MINDEN MAJDNEM TÖKÉLETES

EGYEDÜL ELEG EGYSZER

VEGJÁTSZANI

91%

576 KONZOL

Metticciaviti 2



2011/2012





Dreamcast.

5776
1999
2000



■ szinte leszek, ezt a játékot hagy-
tam utoljára, mármint tesztelés
szempontjából. Mindezt annak kö-
szönheti, hogy amikor hazahoztam az e-
havi adagot, rögtön ki is pró-
báltam mindegyiket, és
ez a játék valahogy
egy kicsit meg-
jesztett a nem
éppen csúcs-
szuper grafi-
kájával

utoljára megmarad. BATTLELORD: a
Queenlordokat kell a bázisunkra gyűj-
tünk, ügyelve az ellenséges egységekre.
FRENZY: itt minél előbb minél több Qu-
eenlordot kell összeszednünk. HOLD-
EM: ez szinte teljesen megegyezik a
Battlelorddal. FAMILY MODE: itt általá-
ban valamilyen feladatot kap mindenki,
pl: három perc alatt leszedni tíz egysé-
get stb. TANK WARS: a legtöbb pontot
kell megszerezni három perc alatt, azaz
a legtöbb ellenséget kell kinyírunk. A

annyi lett. Külön-
böző csoportok keltek
életre, akik csak tan-
kokban érzik jól ma-
gukat, és oda-vissza
támadgatják egymást,
ha épp nincs jobb
dolgunk. Ráadásul a
főgonosznak, Cas-
sandrának pont a mi
fiúgyermekünkkel van-
nak tervei, úgyhogy
kénytelenek vagyunk
felvenni a kesztyűt. A
bevetések előtt rövid
szöveges eligazítás-
ban lesz részünk, ahol
elmagyarázzák mi a kialakult harci
helyzet és mi lesz a feladatunk. Mond-
juk a legtöbb pályán csak az ellen-
ség kiirtása lesz a cél, de a később-



Ezekből rengeteg fajta van, én idáig
több mint húszféleképp találkoztam. A ze-
ne nekem kifejezetten nem tetszett. Aztán
így az értékelés előtt egy kicsit elgondol-
koztam, és úgy döntöttem, azért mert ma
rossz napom van és már amúgy is vala-
mi rejtélyes okból két hete tiszta láz va-
gyok, még nem kéne túlságosan lepon-
toznom a játékot. Mert tudom én, hogy
nem egy nagy durranás, de aminek ké-
szült arra nagyjából jó. Ezért adok 10%-
kal többet, mint amennyit elsőre akar-

BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT



és gyenge irányításá-
val. Ugyhogy ott poro-
sodott a TV állványo-
mon és csak a cikke-
leadásának időpontja
előtt két nappal vettem
újra elő. Elsőre csak két
pályát játszottam végig,
de azóta már több mint
tizen keresztül rágtam magam, de a vé-
leményem gyökeresen ■■■ változott
meg. Furcsa mód intrót nem láthatunk,
pedig egy CD-s játéknál nem lenne
olyan nagy kunszt ezt megoldani. Meg
én amúgy is videó-párti vagyok. Rögtön
az elején egy igen egyszerű menüképer-
nyőre kerülünk. Érdemes ellátogatni az
options-be, mert azonkívül, hogy a ze-
néken, hangokon, és a joy-on állíthat-
tunk, még a cég (a 3DO) készül, és
azóta már elkészült játékaiknak videóiba
nézhetünk bele. Játshatunk egyedül
vagy ketten is, igaz ■■ utóbbit nem volt
alkalmam kipróbálni, mert a napokban
sikerült rálépnem az egyik joyomra, az
meg beadta a kulcsot. Ugyhogy minden
amit írok, az csak az egyjátékos módra
vonatkozik. Többféle játékmódban is
próbára tehetjük magunkat. DEATH-
MATCH: értelemszerűen mindenkit le-
kell irtani a pályáról és az győz aki

játékmódokkal azért még elmondanék
pár dolgot. Mindegyiket lehet ketten is
játszani, ráadásul még két AI csapatot is
be lehet állítani, tehát akár négyen is le-
het nyomulni egymás ellen. A másik,
hogy mikor csapatot választunk, előtte
jól nézzük meg hogy milyen a géppark-
juk, mert minden bandának más és más
járművei vannak. Ja, és a legfontosabb
a Queenlordok amolyan női sprite-fejek
– hogy ezek mit akarnak jelképezni?
Ezekben a módokban szabadon vá-
laszthatunk várost, és még azokon belül
is helyszínt, márpedig ezekből nincs ke-
vés (több mint 40db). A CAMPAIGN a
játék történetes módja, háromféle ne-
hézségi fokozaton foghatunk neki, és
aki sajnálja a helyet ■ memóriakártyá-
ján, az kérhet password-öket is. A beve-
zetőből megtudhatjuk, hogy egy szuper-
vírus, garázdálkodott a földön és a leg-
több ezért a legtöbb civilizációnak

biekben hatalmas atomrakétákat
is meg kell majd semmisítenünk,
vagy úgy, mint ■ többi játék-
módban Queenlordokat össze-
szednünk. Néhány pálya köz-
ben még videókat is láthatunk. A játék-
nak szerintem két nagy hibája van. Az
egyik, hogy durva a grafikája, és bár
mindig fel lehet ismerni, hogy mi micso-
da, azért nem voltam tőle elragadtatva.

A másik pedig az irányítás. Baromian
dühítő, hogy nem lehet a tank tornyát
külön mozgatni a testétől (ezt ■ két ana-
lóg stick-kel igazán megoldhatták vol-
na), így folyton tolatni meg utána kor-
mányozni kell. A legtöbb jármű amúgy
is lassú meg nehézkes (elvégre páncélo-
zott harci kocsikról van szó), ezért aztán
igencsak körülményes az irányítás.
Ahogy haladunk előre a történetben,
úgy lesz választható egyre több jármű
(lángszórós tank, Mojo, Hornet stb). A
pályák jó nagyok és ■ legnagyobb po-
zitivum, hogy mindent, még a legna-
gyobb épületeket is szét lehet lőni. Erre
szükség is lesz, mert a legtöbb felszed-
hető extra cucc mindig ■ házakban van.

tam. (Én viszont levettem azt ■
10%-ot, szóval kábé ennyit ér ■
játék. Martin) Bátran ajánlom min-
denkinek, aki egy tankos-lövedőzős já-
tékra áhítozott már régóta.

CSIPI M LEE

**BATTLE TANK
GLOBAL ASSAULT**

3DO

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ ÉS JÓLYA TÁJÉKOZTATÓ
✓ SOKFÉLE JÁTÉKMÓD ÉS
JÁTÉKMÓD, MINDENT SZÉT
LEHET LŐNI
× A LEGNAGYOBBI LEHETNE LŐNI
MINDEN IRÁNYÍTÁS IS

73%

Ki gondolta volna, hogy a valamikori SNES-es Mario Kartnak egyszer még ekkora reneszánsza lesz?! Pedig egyre-másra jönnek különböző gokartos anyagok PS-re. Gondoljunk csak a Speed Freaks-re, a Crash Team Racing-re, vagy a Lego Racers-re, de ugyanígy említhetném a Disney új gokartos versenyjátékát is. Mondjuk szerintem egyik sem fogja megverni az eredetit, de azért csak nyugodtan próbálkozzanak, hátha egyszer végre összehoznak valami egyedit és játszható. A legújabb remekmű a Muppet Race Mania, de azt hiszem félre kell tennem a szatirikus hangnemet, mert egyszer végre egészen használható dolgot alkottak, ami simán maga mögé utasítja a vetélytársait. Muppetek igencsak nagy népszerűségnek örvendhetnek, mind Amerikában mind a világ többi részén. Emlékszem réges-régen (egy távoli galaxisban) még nagy királyi TV is nyomta showműsort, igaz akkoriban én még gyon pici gyerek voltam, úgyhogy ezek az emlékek igencsak ködösek. (Arra bezzeg emlékszem, hogy a kamionos nagypapám Muppetes kifestőt hozott nekem Németországból, aztán gízdultam vele az oviban.) Úgy néz ki, Breki komák megunták a rivaldafényt, és úgy gondolták, egy jó kis gokartversenyben fogják eldönteni, ki is közülük a legnagyobb sztár. Mindenki fogta hát a saját kis járgányát, és irány a különböző Muppet világok és egy kis egészséges versengés. Azt már most az elején el kell mondanom, hogy ez nem egy hagyományos gokartverseny, ugyanis mindenki különböző (egyéniségéhez illő) járművek áll a rajthoz. Van, aki egy sajtóból készült versenykocsival, egy másik szereplő kotró volánját részesíti előnyben, de ki próbálhatjuk a motoros szánt és a nagykerékű terepjárót is,

rülünk, ahol is képernyő alján megvizsgálhatjuk kocink menettulajdonságait, úgymint, útfekvés, kormányozhatóság, és a motor teljesítménye, ennek főleg a gyorsulásban és a végsebességben lesz nagy szerepe. A Select Course-nál a már behozott pályák között válogathatunk kedvünkre. Igazi megpróbáltatásaink a Tournament módban kezdődnek, jó pont, hogy ezt is lehet ketten játszani. Összesen négyféle bajnokságon mehetünk, ebből elején csak az első van nyitva, a többi nekünk kell elérhetővé tennünk, azzal, hogy elvisszük aranyérmet az előző kupában. A rajt előtt a képernyő tetején látható a joy négy akciógombja, ezeket nyomogassuk le gyorsan a helyes sorrendben (mindig amelyik villog), mert ahány "találatunk" lesz annyi

üstökösként szágulhatunk végig a pályán. Amúgy ha kémcso tele, és R2-öt nyomunk, akkor a speciális fegyverünket süllyesztjük el, ez mindenkinek más (fagyasztás, hevítés, vakság stb.). Gyűjthetünk még csillagokat is, ezekkel a kétféle alapfegyverünket töltjük fel, vagy egy csirkét lövünk ki (L1), vagy magunk mögé teszünk egy pingvin bombát (L2), ha jól figyeltem meg ezekből is van többféle erősségű. Egy-egy kupa általában 6-7 versenyből áll, ebből egy mindig tilkos szint. Az összes fantaszabb Muppet világ szerepel játékban: Urbázis, New York, tengerpart, havas rész, kikötő stb. Az irányítás következő az X a gáz, Kör fék, a Négyzettel pedig ugrani tudunk. A blokkokról már fentebb írtam. Egyébként maga a versenymód nem tenné

Huszonöt szereplő, több mint harminc gyönyörűen kidolgozott pálya (rengeteg rövidítéssel, aminek nagy részét észre sem fogod venni elsőre, csak bámulsz majd bután, hogy elsőből miért lettél hatodik), jó nagy adag humor (a két öreg főszer kommentál mindent, a maguk sajátos felfogásukban), felfedező mód rengeteg titokkal és föllenségekkel. A zenék az eredeti Muppet Showból lettek kiállózva, csakúgy, mint a videók. Az egyetlen dolog, tetszett, (és egyik PS-es gokartversenyben sem tetszik), hogy ellentétben a Mario Karttal, itt nem csak magán a versenyzésen van a hangsúly (és ez nagy kár), hanem összpontosítani kell a pályák nyomvonáira is. Nem értem mondjuk, hogy minek kell egymás után 4-5 kilencven fokos kanyart berakni, a



ez utóbbival Miss Röfi vagánykodik. Szóval minden szereplőnek más és más járgánya van, pedig szereplőből nincs kevés, itt van mindenki aki a Showban egy kicsit is számít. Kezdetben igaz, hogy csak nyolc ember közül választhatunk, de ha ügyesek vagyunk még további 17 versenyzőt hozhatunk be, így a mezőny akár 25 főre is bővíthet. Aki közelebbről is meg akar velük ismerkedni, az válassza a MEET THE MUPPETS menüpontot. Ezen a galérián belül lehetőségünk nyílik az összes behozott szereplőt kipróbálni. Egy gyakorló pályára ke-

turbóval fogunk indulni. A grafika az idáig PS-en látott legjobb, legalábbis ami a gokartos játékokat illeti. Gyönyörűen megtervezett, részletesen kidolgozott, teljesen 3D-s pályákon nyomhatjuk a gázpedált parkettáig. Ezt most tényleg nem fogom ragozni (majd hisztek a saját szemeteknek), lényeg, hogy szintek változtatások, szépek, a színek is jól lettek eltalálva, és ami nagyon fontos, a gép akadás nélkül és gyorsan mozgattja őket. Az úton kétféle cuccot szedhetünk fel. Az egyik a gyümölcsök és a zöldségek, ezeket az R1-gyel tudjuk elhasználni, mint turbókat. Meg is várhatjuk amíg a jobb sarokban lévő kémcso megtekint velük, ha ilyenkor nyomunk R1-et, szó szerint

még olyan hiper-szuper játékká a Muppet RM-át, de van benne egy Adventures mód is, ahol a különböző titkokat kell behoznunk. Ezen belül egyedül vágunk neki a pályáknak, és időre kell mindenféle tárgyakat összeszednünk a szinteken. Ha valamit sikerül teljesítenünk, bejön mondjuk egy új szereplő vagy egy új pálya (amúgy, ha megnyerünk egy versenyt, akkor is behozunk valamit általában). Néha még föllenségekkel is összefuthatunk. A Status és a Secret menüpontokban tudjuk megnézni, hogy melyik pályát mennyire teljesítettük már, hány rejtett dolog van még hátra. Ezzel a móddal igen sokáig el lehet szórakozni, már ha mindent be akarunk hozni. Szóval ez most az új gokart király.

Kartban pont az volt a jó, hogy a pályák csak annyira voltak túlbonyolítva, ami még nem ment a verseny rovására. Így azonban a Muppet Race Mania – főleg a kicsiknek – egy csöppet nehézre sikerült. Ja, meg attól is eltekintek, hogy ezt a játékot már végigvittem 64-en, csak ott Diddy Kong Racing volt a címe, de minekután látszik, hogy sok munkát feccöltek bele a készítőik megérdemli magas szálaletot.

CSIPI M LEE



MUPPET RACE MANIA

SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAHANGULAT

11 JÁTEKOS
1 KORTÁRSZAK

ANALÓG RÁNYTÓ ÉS KONTROLLER

✓ MINDEN BENNE VAN EMNEK
BENNE KELL LENNIE
× NAGYON HASONLIT A BK
RACINGRE, ÉS EGY KISIT NEHÉZ

90%

Sokat hezitáltam, mivel is indíthatnánk útjára az ezután már rendszeressé váló Dreamcast rovatunkot. A rendelkezésemre álló négy oldal igen csak kevésnek bizonyult, hiszen ahhoz képest, hogy milyen fiatal gépről van szó, már rengeteg játék jelent meg hozzá. Szerettem volna elegendő infoval el látni az esetleg már meglévő és leendő Dreamcastos olvasókat, úgyhogy eleinte úgy terveztem, egy kisebb összefoglalót készítek az eddig kiadott cuccokról. Nem tudom mennyire közismert például az, hogy olyan játékok is megjelentek már a gépre, mint a Tomb Raider IV, vagy a Shadow Man. Végül azonban helyesebbnek tartottam, ha a két legnagyobb ásszal kezdünk, mert a Crazy Taxi-nál, és még inkább a Soul Calibur-nál semmi sem mutatja be jobban, miért is érdemes ezt a gépet megvásárolni.

A Soul Caliburral a játékkermekben bárki összefuthat, s már ott megcsodálható, mit hozott ki a Namco a híres Soul Edge (alias Soul Blade) folytatásából. Pedig az még semmi. Aki igazán odavan ezért a veredős játékért, annak mindenképpen a Dreamcast verziót kell beszereznie. Ez nem vicc: grafikailag kb. ötször jobb a játék, tartalmilag meg hússzor nagyobb.

ARCADE VS DREAMCAST

Káprázatos, hogy mit művelt a Namco a játékkermekben ősi riválisának számító Sega géppel. Mint ha ez a két "óriás" így együtt megkészszerzte volna az erejét. Kezdjük ott, hogy a szokásos pre-renderelt intró nem volt szükség. 60fps (képkocka/másodperc) képfrissítés mellett real-time grafikával kezdődik a játék: először egy kies sivatag felszíne felett száguld a kamera, hirtelen fegyverek csapódnak a homokba, majd dinamikus dallamok kíséretében jönnek a harcosok bemutatkozó animációi. Még egyszer hangsúlyozom: már ezt is a játék engine-je varázsol-

móráit igénylő - grafikai effektust használt (pl: Z-buffering), amit anno a Tekken 3 még nem. A Dreamcasttal ellenben elhárult minden akadály egy konverzió előtt. Sőt mi több, még extra pluszokra is lehetőség nyílt! Nem csak hogy a megvilágítási technikákat és a többi nagyszerű effektet tudták átvinni egy az egyben, de a figurák kidolgozásán még javítottak is. Több poligonból tudták őket felépíteni, ami pedig még inkább figyelemre méltó: magasabb felbontású textúrákat alkalmaztak. Egészen beleközelíthet a kamera a harcosok képébe, de még akkor sem lesznek elmosódottak az arcvonások. A szép szövésű ruháktól kezdve az apró ujjakig minden tökéletesen van renderelve. Az összes szereplő kiforratottabb, karakteristikusabb, mint korábban. Szinte még fölöslegesnek tűnő részletekre is adott: ott van például a Soul Calibur (mármint a kard), amit ezúttal a vérszomjas lovag, Nightmare forgat. Nem tudom mennyien figyelik meg, de a kardon pislog, illetve nézelődik a démoni Mondanom sem kell: a szereplők haja, a ruhák, a szoknyák mindig a mozdulatnak, illetve a szélnek megfelelően teljesen valóságosan libbennek. A Namco továbbá kifejlesztett egy rendszert, mellyel az izmok munkáját is igyekeztek természetessé tenni. Immáron nincs "poligonosan" nyúló bőr az ízületeknél, s még a szereplők légzése is valósághat - utóbbit elsősorban a győzelmi animációknál lehet megfigyelni. Ugyanennek köszönhető, hogy még a szereplők mimikája is kivehető. S nem csak akkor, amikor a győzelmi monológjukat mondják el, hanem a menet közbeni harci kiáltásoknál is. A talaj és az árnyékok kimunkálása szintén hibátlan, szóval a 3D-s hátterekről. Teszem azt: csaták nyomait magán viselő hatalmas várfal magasodni a ring mögött, vagy épp egy kecses velencei híd ível át a háttérben - a tökéletes kidolgozású helyszínek a "vendéglátó" harcos leköltetéséhez igazodnak. A hátterek is magas felbontásban pompáznak: a csodával határos, hogy a terep nagyságától függetlenül sosem tapasztalható lelassulás.

A Dreamcast nagyon erős Yamaha hang-chipsetje is nagyban hozzájárult a teljes összképhez. A pengék összeütődését kristálytiszt, fémes csengés kíséri, valamint a szereplők (amúgy japán) hangjai és a klasszikus hangszereles zenék is szépen szólnak - minden a legmagasabb mintavételezési sebességen van rögzítve.

EGY ÚJ ÉLMÉNY

Persze a külalak még nem minden. A Soul Calibur-nak már a játékkermben is megvolt a két legfőbb jellemzője: a nyolc irányú mozgásszabadság, és a fizikai hatásokat szimuláló rendszer, mely még a fegy-

verek súlyát is "figyeli". Az eddig megszokott Tekken-sémához képest fontos újítás volt továbbá a talpra állás felgyorsítása. Már nem fordulhat elő, hogy csak tehetetlenül fekszünk a földön, miközben az ellenfél - mint egy pankrátor - a magasba szökell, hogy lesújtson. Oldalra vagy hátrabuklencezhetünk, majd egy gombnyomással nem csak hogy felszökkenhetünk, de akár támadásba is lendülhetünk. A reflexeken és az értelmetlenül hosszú kombókban van a

Az egyes karaktereknek nem csak a fegyverük, de a küzdőstílusuk is merőben eltérő. Vannak például karakterek, amelyek iszonyú erősek, ám speciális támadásuk nincs. Aztán vannak olyanok, akik a "beállásukat" is változtatni tudják. Mint például Mitsurugi, akivel becsúsztathatjuk a hüvelybe a kardját, s ebből az ún. Relic állapotból még hatékonyabb támadásokat kezdeményezhetünk - avagy a szűrés-hoz előkészítve a katanát az ún. Mist állást vehetjük fel.

Persze bármelyik karaktert is választjuk, alaposan át kell néznünk a mozgások listá-

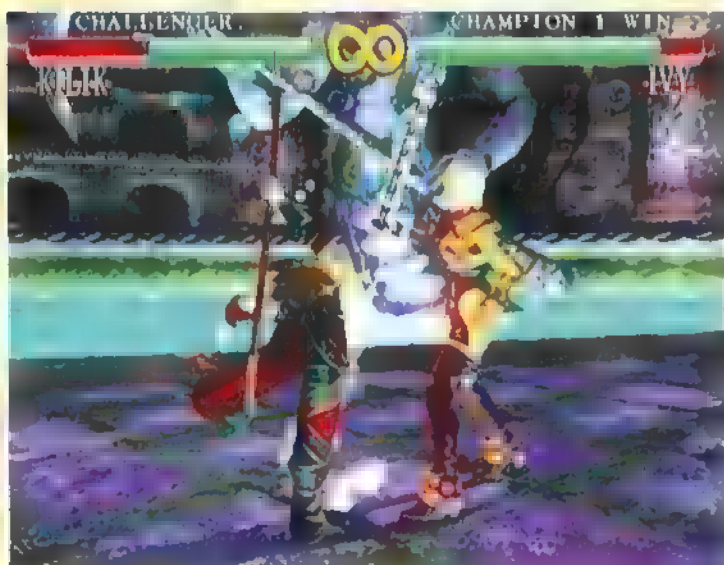


hangsúly. Jópofa, hogy még az átdobásokból is ki lehet bújni - attól függően, hogy miként kezdeményez azt az ellenfél, egyszerűen az X vagy az Y gombot kell lenyomnunk. Ha pedig felütnék minket az égből, és nem kezdenek el azonnal "zsonglörködni" velünk (magyarul nem visznek be kombókat), még az is megoldható, hogy már a levegőben visszafordítsuk magunkat a talponkra: az ún. Quick Roll mozdulat. A felsorolt újításoknak köszönhetően végül olyan küzdelmek alakulnak ki, melyek tempója, látványossága, és intenzitása csak egy Bruce Lee filmhez fogható.

A System-12 játékkermi hardver bizonyult az alkotók minden kívánságához, így vannak olyan mozdulatok, amiket csak a Dreamcast verzióba tettek bele. Lehet, hogy az arcade-fanoknak ez eleinte nem tetszik, de hamarosan kitapasztalható, hogy minden újítás csak fokozza a játékelményt.

A karakterek közül Taki, Ivy, Sophitia, Voldo, és Mitsurugi már régi visszatérőnek számít, s hozzájuk jött néhány új poló, úgymint Kilik (sokak szerint a legjobb figura), Xianghua, Maxi, Nightmare, és Astaroth. Az új szereplők mondjuk csak félig újak, a küzdőstílusuk ugyanis rendkívül hasonló a lecserélt figurákéhoz. Amúgy rejtett karakterként a hanyagolt Hwang Sung Kyung, Seung Mina, Siegfried, Rock is mind megvannak, sőt még Yoshimitsu és Cervantes is, tehát Li Long kivételével csaknem teljes a létszám. A minden küzdőstílusban jártas, ösztökállú Edge Masterrel, illetve a - hasonló képességgel - főellenséggel, a pokol tüzéből kialakuló Infernóval együtt összesen 19 harcos szerepel.

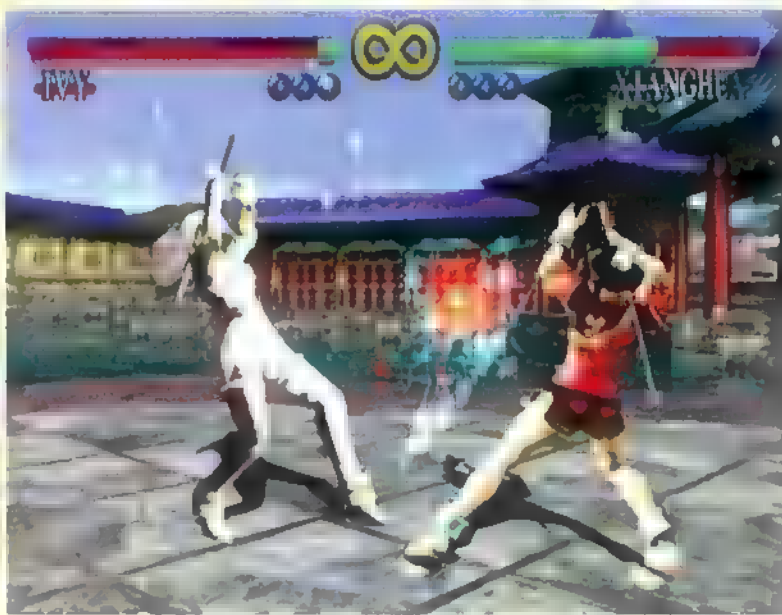
ját. Csakúgy mint a Soul Blade-ben, szerencsére a pause menüben ezúttal is megtalálhatjuk a Command List opciót, ahol rögtön az adott figura mozgásai között lapozgathatunk - sokkal egyszerűbb, mint egy kézikönyvet lapozgatni. A mozgásoknak a következő csoportjai vannak megkülönböztetve: horizontális támadások (vágások), vertikális támadások (szúrások, csapások), rúgások, futás közbeni támadások, átdobások, és végül speciális támadások. Ha a practice üzemmódban vagyunk, rögtön "meg is kérhetjük" a harcosunkat, hogy demonstrálja ezeket. A menüben a támadások hatástoka is jelezve van (színes ikonokkal). Magas (H) támadással az álló ellenfelet tudjuk megsebezni, amit az egyrészt állva háríthat vagy leguggolva kikerülhet. A közepes (M) támadások az álló plusz guggoló ellenfél ellen hatásosak, s csak állva lehet őket kivédeni. Az alacsony (L) támadások betárolnak álló és guggoló ellenfélre is, legalábbis ha az nem védi magát guggolva, vagy nem ugrik fel. Végül vannak a speciális közép-támadások (SM), melyek abban különböznek a sima közepitől, hogy guggolva is lehet védekezni ellenük. Az eddig zárójelbe tett rövidítéseken kívül még a következőkkel találkozhatunk: U, ami a kivéd-



ja elénk, jöllehet pár évvel ezelőtt csak előre letárolt animációval lehetett volna hasonló szintű dolgot elképzelni.

Ami a harcosok mozgását illeti, hát elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amikor azt mondhatjuk: ez tökéletes. Még a hús-vér emberek sem mozognak emberibben. Semmilyen hibát nem lehet felfedezni: nincsenek természetellenesen álló végtagok, nem csúszkál a figurák lába a talajon. A játékban opcionálisan behozható egy ún. Exhibition Theatre nevű menüpont, ami ugyebár "bemutatónak" fordítható: nos ez csak a karakterek tudását demonstrálja, de a játékot is. Ahány karakter, annyi fegyver, és annyi küzdőstílus - mintha csak igazi harcművészek produkálnák magukat a képernyőn! A japán harcos, Mitsurugi, kezében élethűen csillog a katana, a távol-keleti kalóz, Maxi, cséphadaró módjára forgatja a nunchakut, és még sorolhatnám a többi szereplőt. A találatok szikrákat szórnak, a poligonos figurák megvilágítása teljesen valós: a grafika szédületes. Még az is látszik, ahogy a lépteik nyomán egy kis por verődik fel.

A Soul Caliburt képtelenség volt PlayStation-re átmenni. Mert bár a játékkermekben ugyanazt a System-12 hardvert használták, mint a Tekken 3, rengeteg olyan - sok me-



heletlen támadásokat jelzi (erről majd később); AT, ami a dobásokat jelöli külön (mert hogy elhajíthatjuk úgy is az ellenfelet, hogy mondjuk előbb megforgatjuk a kardunkat ■ gyomrában); ST, ami azt mutatja, hogy a mozdulat meghatározott beállásból indul vagy abban végződik; végül SP, ami speciális mozgásra utal. Utóbbi kettőhöz egy rövid magyarázat: beállásnak számít például az is, amikor Maxi épp jobbosat vagy balosat lendít a nunchakujával, a "speciális mozgás" meghatározás pedig bizonyos mozdulatok változatait hivatott jelteni, ami tehát ■ ugyanaz, mint a speciális támadás. Külön figyelemre méltók azok a speckók, amikkel bejesszítjük az ellenfelet, vagy amelyekkel

támadást kell begyakorolni (X+Y+B). Ez egy magasabb szintű támadásnak felel meg, annak a mozzanatnak, amikor felfokozott lelkiállapotban gyorsabban és hatékonyabban vagyunk. Miközben ebben az állapotunkban vagyunk, minden találat ún. counternek számít. Counter találatnak amúgy azt szokás nevezni, amikor úgy sikerül súlyosabb sérülést okoznunk, hogy az ellenfél épp lecsapni készül – magyarul egy ellentámadást hajtunk végre. A counter találatot onnan lehet észrevenni, hogy a sérülést jelző szikra pirosan világít. (Az egyszerű találatokat amúgy sárga szikrák jelzik.) A soron következő gyakorló feladattal a dobásokat sajátíthatjuk el.

VESZÉLYES UTAZÁS

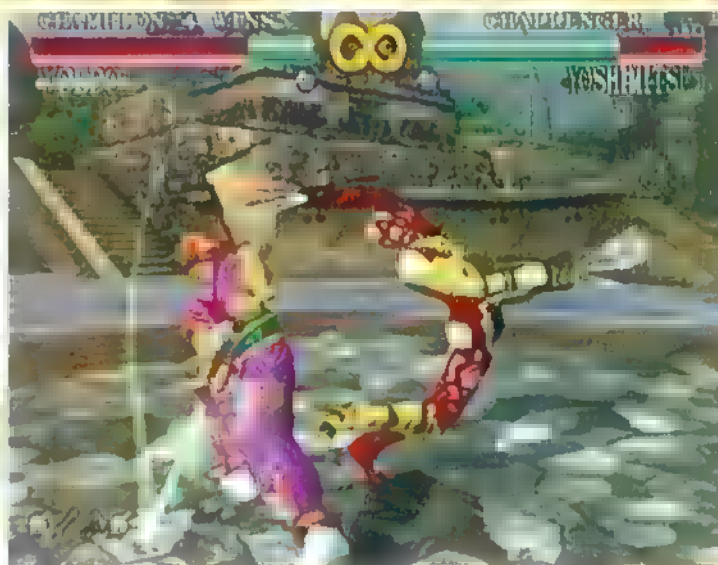
Ha a gyakorlással megvagyunk, még ■ mehetünk tovább, viszont elegendő pontunk gyűlik össze ahhoz, hogy ■ Art Gallery menüpontnál kártyákat vásároljunk. Nos ezekkel ■ kártyákkal lehet tulajdonképpen haladni. A pontjainkért cserébe nem csak csodás grafikákban és CG képekben gyönyörködhetünk, hanem (a drágább kártyákkal) egyben bonusz cuccokat vásárolunk – legfőképpen új küldetéseket. Egyre több kártya megvásárlásával azután újabb kategóriájú kártyasorozatok válnak aktívák, úgyhogy végül annyi kártyát vehetünk, hogy szó szerint már a bőség zavarával küszködünk, és nincs is türelmünk megnézni az összes csodás grafikát. A szavatoságra bizony nem lehet panasz. A kártyákkal néha új ruhákat is kapunk egy-egy szereplőhöz, de például egy kártyával nyithatjuk meg a már említett Exhibition Theatert is, sőt az egyes bemutatóknál is ára van. Mellesleg így aktiválható a Museumban a Character Profiles pont is, amivel minden egyes karaktert külön megvizsgálhatunk: beszélgethetjük őket, elölük ■ történetüket, stb...

A küldetéseken a szokásos páviadaloikat különböző kellemetlenségek nehezítik. Hogy mik ezek? Mondjuk futóhomok van a talpuk alatt, amitől lelassulunk. Vagy mérgezést kapunk, amitől folyamatosan fogy ■ energiánk. Néhol patkányok szaladgálnak és

szerűen csak "le kell fektetni" négy fazont. Történeket aztán egészen furcsa dolgok is, mint amikor ■ csapásainkkal átadhatjuk ■ mérgezést az ellenfélnek, vagy amikor nagyon pocsek egészséggel kezdünk, de a soul charge-dzal gyógyíthatjuk magunkat. De a legszemétebb talán az ■ rész, amikor csak kivédhetetlen ütésekkel tudunk sérülést okozni. Igaz, az ■ rossz, amikor megnyitjuk a portálokat a káoszba, és a harcosunk önmagával találja magát szemben.

SUMMA SUMMARUM

Azt hiszem, mindaz, amit eddig ismertettem, már



önmagában is értékelte a játékot. őszintén mondom: kíváncsi vagyok, a jövőben hogyan lehet ezt ■ csodát – akár ■ PlayStation 2 hardverével – esetleg felülmúlni. Mert maximum már csak a grafikai effektusokat lehet halmozni, meg mondjuk el tudom elképzelni, hogy a megnyeréseket tesztek látványosabbá. (Ugyanis ha még nem mondtam volna, csak néhány rajzolt grafika mondja el a befejezéseket.) De hát ez olyan dolog, hogy elméletileg nincs olyan műremek, aminél ne lehetne jobbat alkotni.

V.Z.

SOUL CALIBUR

HANGULAT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
HUGE MEMORY, VGA KAPACITÁS
THEATRE PAK, ARCADE EDITION

✓ MINDEN JÁTÉKOS
TÖKÉLETES TRÉNINGSZET JÁTÉK
KÖZÖS NEGATÍVUM TALÁN
KÖZÖS A MEZÉREK

98%

AZ ÜZEMMÓDOK

Sok van, ami csodálatos ■ Soul Caliburban, ezek közé tartozik a játékmódok választéka is. A sima Arcade (játéktermi) módon kívül van a már fűtőlag említett gyakorlás (Practice), ahol bármelyik szereplő ellen trenírozhatunk; ■ kétjátékos mód (VS Battle), ha netán a gépi ellenfelek már kevésnek bizonyulnának; a csapatjáték (Team Battle), amellyel egy csoportba szedhetjük a kedvenc karaktereinket; ■ idő elleni küzdelem (Time Attack), melynél nem csak a küzdelem kimenetelére, de annak gyorsaságára is figyelni kell; a túlélés (Survival), aminél egyetlen energiával rendelkezünk mindvégig; végül a túlélés hirtelen halállal (Extra Survival), melynél egyetlen sérülés már végzetes – igaz, ez utóbbi módot külön kell aktiválni.

A játék lényegét, vagyis ■ kaland módot azonban a Mission Battle-nél találjuk, ahol ■ világítérképet bejárva kereshetünk magunknak ellenfeleket – pontosabban missziókat. A kalandozásunkat ■ Himalája lábánál kezdjük: az öreg Edge Master tanítja meg az alapvető fogásokat.

Az első találkozó mindössze abból áll, hogy védekezni kell, míg le nem jár az idő. Azután jönnek a gyakorló küldetések. Elsőként egyszerűen csak körbe kell járni az öreget. Utána az ún. Soul Charge

Minden irányból másképp kaphatjuk el az ellenfelünket, tehát ■ dolog arról szól, hogy előlről, hátulról, jobbról, és balról is meg kell ragadnunk az ellenfél grabancát. A negyedik feladat már egy kicsit bonyolultabb. Ha eddig még nem néztünk volna bele a Command List opcióba, hát itt rákényszerülünk. Ez esetben ugyanis egy olyan támadást kell elsajátítanunk, ami elméletileg kivédhetetlen. Meg gyakorlatilag is. A kivédhetetlen csapásokat csak megelőzni lehet: magyarul az ellenfél csak úgy tudja megúszni, ha megüt minket, miközben hozzákészülünk. Az ötödik gyakorló küldetésben végül ■ védekezést kell megtanulnunk. A sima védekező álláson túlmenően vagy visszaverhetjük az ellenfél támadását, vagy kiléphetünk előre, melyek révén lépéslénybe kerülünk. Hogy a kettő közül melyiket kívánjuk végrehajtani, az attól függ, hogy – megfelelő időzítéssel – előre vagy hátra irányt nyomunk a védekezés gombjával.

A Sega AM3 divíziója időről időre elkápráztatja a publikumot néhány játéktérmi műremekkel: munkájuk legutóbbi gyümölcse a méltán elhíresült Crazy Taxi, melynek népszerűsége már-már régi Daytonás és Sega Rallys időket idézi. A szériautók és a rallyautók után most a hétköznapi, városi autók versenyéből is egy fergeteges játékot készítettek. A Dreamcast tulajok érthető módon már kiegészítve várták a konverziót, mely – mint már több másik Dreamcast cím esetében – ezúttal arcade minőségű lett. Sőt még néhány extra cuccot is kapunk otthonra, úgyhogy aki belekóstol a játékba, garantáltan nem tudja abbahagyni. Már hallottam olyanról, aki csak azért vett Dreamcastot, hogy Crazy Taxizhasson.

Amint az a címből is sejthető, a játékban egy örült személyfuvarozó kisiparos teendőit kell ellátnunk. S hogy mitől olyan örült ez a meló? Hát mert a budapesti taxisokkal ellentétben nekünk azzal kell pénzt kisajtolni a kuncsaftokból, hogy kényeszerű városnézésre visszük őket, hanem hogy lessük minden kívánságukat. Ez a kívánság pedig minden esetben ugyanaz, a valahogy így hangzik: "Táposs bele!" A játékban modellezett (amúgy San Francisco emlékeztető) képzeletbeli városban mindenki örülten siet. Legyen az utas egy punk, egy pap, vagy netán egy öregasszony, az teljesen mindegy. Nem érdekli őket, hogy mennyi telefonfülkét sodrunk el, vagy hogy mekkora karambókat okozunk, csak az a lényeg, hogy időben célba érjenek. (Jóllehet a balesetmentes vezetést külön honorálják.)

AZ ÓRÜLT VÁROS

Négy vérbeli taxisoőr közül választhatunk, melyek mindegyike nagyon baba, nyitott tetejű járgánnyal rendelkezik. Az egyik régebbi, míg a másik modernebb külsejű verda – bár igazándiból csak árnyalatnyit számít, kit tartunk szimpatikusnak. Teszem azt: az Antal Imrere emlékeztető Gust, vagy épp a szexi Genat választva is ugyanúgy lehet jól és rosszul teljesíteni; annak ellenére, hogy az utóbbi a legfürgőbb kocsi, míg az előbbi a leglomhább (de a legjobban kormányozható). A városok kidolgozása egészen elképesztő. Igen, városokról kell beszélnünk, mert az eredeti játéktérmi gép helyszínéhez még "hozzácsaptak"

hogy az original városal egy kicsit túl nagy fába is vágták a fejszéküket az alkotók. A város szebb és változatosabb, viszont a engine nem készült fel rá. Szembetűnő, hogy néha az orrunk előtt épül fel a terep. Ettől függetlenül mondjuk elmondhatom: annak idején nem győztem ámuldozni a PC-s Midtown Madnessen, pedig az sehol sincs a Crazy Taxitól. Az utcákon nemcsak hogy nincs két egyforma ház, de az utakat illetve a tereket mindenütt rengeteg apró tereptárgy ékesíti. A parkokon átvágva padokat dönthetünk fel, újságos automatákat sodorhatunk el, avagy összebörögathatjuk a vendéglátó ipari egységeket kerthelyiségeit. Aztán ott van az a sok apró grafikai plussz! A felüljárók, fák árnyékai szépen végigsiklanak az autónkon, ráadásul az összes többi járművön is. Az utcák hihetetlenül mozgalmasak: torlódnak a autók, a járdán pedig lépten-nyomon gyalogosok ugrálnak el a kocsink elöl. (Ez a Carnagedon, úgyhogy gázolni természetesen nem lehet.) Amúgy ahhoz képest, hogy egy autós játékról van szó, az animációk is rendkívül klasszak. Amikor munkához látunk, a különböző karakterű utasok mind más animációval pattannak be a hátsó ülésre. Még a város infrastruktúrája is ki van dolgoz-

va, hiszen kórház, rendőrség, vasútállomás, és minden más megtalálható, ami egy metropoliszhoz dukál. A játékot támogató cégek révén teljesen életszerű helyekre kell fuvarozni a utasokat: Pizza Hut, Kentucky Fried Chicken, Original Levi's Store, Tower Records, FILA Shop – mondják a kliensek a címeket. A város arculata szép változatos: külső, tengerparti negyed, belváros felhőkarcolóval, illetve az ezeket összekötő gyorsforgalmi útszakasz. Az pedig külön növeli az élményt, hogy a civil forgalom az adott helyhez igazodik. A szűkebb utcákban néha nagy tumultusokat okozva közlekednek az autók, a gyorsforgalmi útszakaszon meg kamionok re-

lan városi emberek lelkiületét tükrözik. Majdnem elűjtük a kuncsaftot? "Vigyázzhatnál te idióta!" – korhol minket, miközben bepattan. De a válasz késik: "Fogd be, és inkább kapaszkodj!"



AZ ÓRÜLT KUNCSAFTOK

Egy taxis feladata persze mi más is lehetne, mint pénzt pumpolni az utasokból. Ez azonban bonyolultabb annál, mint hogy A ponttól B pontig fuvarozzuk az embereket. Mert bár igaz, hogy így lehet definiálni a dolgot, de ha az adott időlimiten belül megpróbáljuk túlteljesíteni a legjobb taxisoőröket (van egy ranglista már alapban a játékban), hamar rájöhettünk, hogy óriási szükség van taktikázásra. Először is szelektálhatunk az utasok között!

Színes körvonal (illetve dollárjel) különbözteti meg az integrált kuncsaftot a járókelőktől, a szín egyben azt is jelzi, hogy milyen messzire

pesztenek. Külön figyelemre méltó, hogy mindenki szabályosan közlekedik, indexel, stb. Szinte sohasem látunk baleseteket (nem úgy, mint a Midtown Madnessben); a szabálytalan közlekedés privilégiuma megmarad nekünk. És mi persze élni is fogunk ezzel!

A dugókat elkerülendő egészen elképesztő műveleteket hajthatunk végre, lévén, hogy a autók összetörhetetlen. Ilyen például, amikor a parkolóház emeletéről kiugratva egy rövidebb utat találunk. Vagy hogy egy még extrémebb esetet mondjak: amikor behajunk a metró alagútjába – merthogy ezt is megtehetjük. (Ráadásul még össze is találkozhatunk egy szerelvénnel.)

Minderre az örületre végül az átkozottul "ütős" audio teszi fel a koronát. A zenéket Offspring, és Bad Religion albumokról szedték. Akik eddig esetleg nem rajongtak az ilyen muzsikáért, azok is végül garantáltan együtt fogják énekelni a játékkal az "All I Want". (Egészen pontosan hat számról van szó: All I Want, Way Down the Line, Change the World az Offspringtől, és Ten in 10, Them and Us, Inner Logic a Bad Religion-tól.)

A játékban elhangzó párbeszéddek is hamisítat-



megy, és ezzel összefüggésben mennyit fizet. Ez nagyban segít, hogy a kedvünknek megfelelő utasokat vegyünk fel: a piros jelzésűek csak pár száz métert utaznak, a sárgák viszont a fél városra átvitetik magukat – a kettő közötti színárnyalatokat most nem sorolom fel. Vannak egészen extrém helyen felvehető utasok, természetesen ők fizetik a legtöbbet. Ilyen eset, amikor például egy háztetőről veszünk fel valakit. Visszatérve a taktikázásra: tehát ha például ha nehezen tudjuk megjegyezni az utcákat, megtehetjük mondjuk, hogy csak egy kisebb kerületet "tanulunk meg", s utána direkt olyan figurákat keresünk, akik nem utaznak messzire. Igaz, ez csak eleinte válik be, mert az igazán nagy összegek leszakításhoz szükségünk van minden utasra. Ahhoz, hogy lássuk a végső befejezést "S" szintű jogosítványt kell szereznünk, aminek az ára 5000 dollár! A legkiválóbbak pedig mehetnek még tovább az "Awesome" (10.000\$), illetve a "Crazy" jogsírt is (20.000\$).

gadtatva. Ki-ki vérmérsékletétől függően egy "ötöst" ad nekünk, de a öreg nyanyusok néha még egy csókot is az arcunkra nyomnak. Ami pedig még fontosabb jutalom: a "Speedy" jelzővel plusz öt másodperc játékidő jár. Ha a számláló átvált sárgába, úgy tesszük ki az utast, az annyit jelent, hogy egy normál, átlagos út volt. Szimplán megköszönik a szolgáltatásunkat, s csupán 2 jutalommásodperccel leszünk gazdagabbak. Ha már pirosban peregnek a számok, akkor bizony baj van – a kuncsaft már tükön ül. Mikor végül kiszáll, pocskondiázza a vezetési tudásunkat, de némelyek még arra is vetemednek, hogy belerúgnak az autónkba,



A CRAZY SPECKÓK

A pénzünket nagyszerűen megfejelhetjük, ha

Crazy Through

Crazy Throughnak az számít, ha szorosan a másik autó mellett haladunk el – legyen az akár szembe jövő forgalom. Ebből lehet a legkönnyebben kombókat gyártani.

Limit Cut

Ez talán a leginkább használt, és amúgy csak kevésbé ismert lehetőség, amivel úgy mond túlpörgethetjük a motort, s csúcsebbségre kapcsolhatunk. A Crazy Dash után rögtön egy Crazy Driftet kell csinálni, csak épp kormányzás nélkül.

Crazy Backdash

Ha a Crazy Dash után azonnal rütkverbe váltunk, működik a gyorsítás visszafelé is. Az utasok minél gyorsabb felvétele/kirakása érdekében a fékkel kombinálva "padlófékként" is használható (Crazy Stop).

ÖRÜLETESEN JÓ

Egyszerűsége ellenére a Crazy Taxi szinte megunhatatlan. Minél többet játszunk, úgy tökéletesedik a technikánk, amire igencsak szükség is van, mert már csak a normál nehézségi fokozaton is óriási dolog a legjobbnak lenni. Még az is rengeteget számít, hogy milyen közel állunk meg az utasokhoz. Egy tipp: ha már jól ismerjük a várost, mindenkinél már előre a helyes irányba állhatunk be, hiszen tudhatjuk, hogy mondjuk a pap a templomba készül, a punk a lemezboltba igyekszik, a terhes nőnek meg a kórházban van dolga. Jóllehet ha még tökéletesre is csiszoljuk a technikánkat, rengeteget számít a szerencse is. A forgalom ugyanis teljesen kiszámíthatatlan.

Olyannyira, hogy még a parkoló kocsi felállása is mindig más. Teszem azt: ahol egyszer elférünk a gyéren parkoló személyautók között, ott a következő játékban meglehet, hogy buszokba ütközünk.

Hát bizony a örületbe kergeti az embert a nehézség, de így van jól a Crazy Box utolsó küldetésénél, ahol az egész várost négy perc alatt kell körbefurikázni, tényleg majdnem "bekattantam". De azért megcsináltam... A rangsorolás révén hatalmas versengéseket lehet rendezni akár többen is, szóval még a multiplayer játék sem hiányzik igazán. Összintén meg tudom érteni azokat, akik csak a Crazy Taxi miatt döntenek a Dreamcast mellett.

V.Z.

GENA

AXEL



A játékban két visszazámláló is "ketyeg". Az egyik a teljes játékidőt jelzi legfelül, a másik pedig az aktuális utas türelmét a kocsival. Amikor felvesszünk egy utast, a menetideje hozzáadódik a teljes időhöz, de ez a menetidő persze nagyon ki van számolva, szóval lehet kényelmeskedni. A teljesítményünk négyféleképpen alakulhat, ezt – a menetárvhoz hasonlóan – szintén színek jelölik. Mármint a visszazámláló színe. Alapvetően zöldben mutatkoznak a számjegyek, ha nem is változnak át az út végéig, akkor az utas rendkívül el lesz ra-

vagy dobálóznak az út porával. A "lét" azért persze a "Slow" minősítés esetén is leszurkolják, viszont jutalomidőről lemondhatunk. Végül a legrosszabb eset az, ha a "Bad" azaz a pocskék titulust kapjuk meg. Ez természetesen akkor következik be, amikor az utasnak végleg elfogy a türelme. Egyszerűen kiugranak a kocsiból, bárhol is vagyunk, és se pénz, se posztó... A hagyományos, (egy perccel induló) arcade stílusú meneteken kívül 3, 5 és 10 perces menetek közül választhatunk – utóbbiak persze megint csak Dreamcast-specifikus opciók. Értelmeszerűen ezeknél nincs jutalomidő.

különböző extrákkal kényeztetjük az utast. Ilyen például az ugratás, a kocsi előzetése, a nagy farolások, illetve ezek kombinálása. Minél tovább tart a kombó, annál értékesebb. Egy-egy kombó addig fokozható, amíg össze ütközünk valakivel – olyankor egy csapásra elmegy az utas fizetési kedve, és kezdetük elől. Kisebbségek és horzsolások még beleférnek a dologba, de ütközések már nem. A speciális mozzanatokat nagyszerűen begyakorolhatjuk a Crazy Box üzemmódban. A Crazy Box tulajdonképpen küldetésekből áll, melyeket bizonyos technikák nélkül képtelenség megcsinálni. Ezek a technikák pedig a következők:

Crazy Jump

Valahányszor csak egy nagyot ugratunk, az Crazy Jumpnak számít. Az ugratás nagyságát elősegíthetjük a Crazy Dash-sel, illetve a Limit Cuttal (lásd: alább). Esetleg lehet még cifrázni a dolgot, hogy Crazy Drift Jump legyen belőle – azaz farolva is ugrathatunk.

Crazy Dash

A gyors indulás nélkülözhetetlen a jó eredményekhez. Crazy Dash úgy hajthatunk végre, ha elengedjük a gázt, lenyomjuk a sebességbe váltás gombját, és szinte ugyanabban a pillanatban újra gyorsítunk. Rá kell érezni a művelet ritmusára, de utána már könnyű.

Crazy Drift

Az autó farát oldalra kicsapni a Crazy Drift kombinációval lehet. Hirtelen rütkverbe, majd sebességbe kell váltani, s ezzel egy időben elrántani a kormányt.

Crazy Drift Stop

Ha a következő kuncsaft pont a hátunk mögött lesz, tanácsos a Crazy Drift közben fékezve kiténni az utast, s úgy egyből irányba állni. A falakat is használhatjuk amúgy fékként, hiszen az autó török.



CRAZY TAXI

SEGA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATÓSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTEKOS

PERCEKES MENETEK
GYÖNYÖRŰEN KIDOLGOZOTT VÁROS
X ELŐREUTÓR DE INKÁBB UTÓR
MONOTONNA VÁLIK

96%

[illegible]

576 KONZOL

HELLNIGHT TIPPER

Ez a játék rettentően hosszú, úgyhogy könyvet lehetne írni a végigjátszásáról. Én ezen az oldalon megpróbálok egy kis segítséget nyújtani hozzá. Szóval, mikor betöltődik az első pálya, egy csatorna-rendszerben találjuk magunkat. Vegyük fel rögtön a földön heverő vasrudat és feszítsük ki vele az alsó ajtót. Egy lépcsőt látunk, menjünk le rajta. Induljunk el a folyosón egyenesen, egészen addig, míg egy fémkártyát találunk a vízben (iron card). Vegyük fel és menjünk el jobbra, majd utána balra. Naominak furcsa érzése támad, valami nem stimmel. Hirtelen egy szörny esik le a plafonról és eszeveszettül üldözni kezd minket. Meneküljünk, fussunk el amilyen messzire csak lehet, majd keressük meg a falban elég nehezen észrevehető ajtót. Menjünk be és vegyük fel a sárga kis kulcsot. Menjünk ki a szobából majd jobbra, mert egyenesen egy kábel lóg bele a vízbe és agyoncsapna az áram. Ki kell kapcsolnunk az áramellátást, hogy át tudjunk menni a kábel mellett. Keressük meg a dupla szárnyú ajtót, mely egyenesen a generátorhoz vezet. Használjuk a kulcsot és bejutunk a szobába. Nyissuk ki a jobb oldali kapcsolótáblán lévő kart, mely lekapcsolja a csatorna-rendszer területén az áramot. Most már átmehetünk a drótok mellett. Menjünk egyenesen, míg nem egy elágazáshoz jutunk. Itt balra és egy úttorlaszhoz jutunk. Igen ám, de van azon a torlaszon egy kis lyuk, amin ha átmászunk, máris a következő pályán találhatjuk magunkat. Bejutottunk egy földalatti katonai bázisba, amit most már telepések használnak. A biztonsági rendszer érzékelte a szörnyet, aki utánunk jött és ezért bekapcsolt a védelmi riadó. A telep három fő érület részből áll: So-

uthwest, Northwest, Northeast. Menjünk egyenesen tovább, majd balra a boltíves terembe. Itt keressük meg az első elágazást és menjünk be. Naominak újra rossz megérzése támad, és most is jogosan, mert ott lapul a szörny a folyosó végében. Fussunk kifelé, vissza a boltíves terembe. Ezzel kicsaltuk a szörnyet, aki most már mászkálni fog a pályán, ami veszélyes ugyan, de hasznos, mert be tudunk menni a folyosóba. Most menjünk be a következő folyosóba, ahol keressük meg a "Residential Area" szobát és vegyük fel a csavarhúzó. Ez még jól jön majd a következő szinten egy szekrénynél. Menjünk ki, végig a folyosón majd a második leágazásnál forduljunk be.

Itt lesz egy szoba, ahol egy fickó (amolyan dealer kinézete van), jó tanácsokat osztogat, hogy melyik tárgyal, mit kell kezdeni. Van itt egy másik szoba is, ahol egy terminál van. Minden szinten lesz majd egy ilyen. Ezt aktiválva és behelyezve a fémkártyát megnézhetjük a szint teljes térképét. Ha figyelmesen végignézzük a térképet kiderül, hogy a boltíves teremben lévő vörös ajtó vezet a következő szintre. Menjünk ki a szobából és az elágazásból is, mert mindkét ajtó be van még zárva. Látogassuk meg a következő folyosót, ahol az egyik szobában Sergeant Okabe bácsi mekkér, hogy vigyázzunk azokra a dokumentumokra, amiket ő már évek óta őriz. Figyelmeztet, hogy ezek szuper titkos iratok és még véletlenül sem kerülhetnek az ellenség kezébe. Távozzunk innen és nézzünk be abba a folyosóba, melyet az elején kihagytunk. Itt egy kis napocskás jelet találunk a falon. Itt bujkál a szörny, úgyhogy csak óvatosan mozgjunk. Gyorsan kerüljük

meg a termet jobbról és menjünk be a hátsó oldalon lévő terembe, ami maga az orvosi szoba. Itt vizsgáljuk meg a leleteket és a röntgenképeket. Megláthatjuk, hogy is néz ki valójában ez az átkozott szörnyeteg. Ezután óvatosan lopódzunk ki és keressük meg a női részleget (ahonnan kicsaltuk a szörnyet) és beszéljünk az asszonnyal a szobában. Ő elárulja, hogy ismer egy kijáratot a felszínre a Northwest részlegből. Viszont a riadó kikapcsolása nélkül ez nem fog menni. Tehát meg kell keresnünk, majd a Control Room-ot is, ahonnan deaktiválhatjuk a védelmi rendszert. Ha már itt vagyunk a főtér közelében, menjünk be a pihenőszobába (Rest Room) és adjuk oda a szigorúan titkos, csakis ránk bízott papírokat Tsunodának. Cserébe kapunk egy Mechanized Gate Key-t, melynek használatával átjuthatunk a következő szintre. Használjuk a kulcsot a vörös ajtónál és máris a Northwest area-ban találjuk magunkat. Keressük meg a bárt, mert ott megismerkedhetünk pár fontos emberrel, többek között egy segítő társunkkal is. Továbbá kapunk még itt egy üveg vodkát (amit itt csak underground romance néven ismernek). Ha figyelmesen átjárjuk a szintet, megtalálhatjuk a feljáratot, amiről a nyanya beszélt. Igen ám, de ha most ki tudnánk menni, már vége is lenne a játéknak, amit a készítő sem hagyhattak, éppen ezért Naominak újabb megérzése támad. Azt mondja, hogy nem kéne felmenni azon a lépcsőn. És milyen igaza is van, mert ha megpróbáljuk, előugrik a szörny és mind odaveszünk. Ezért ne menjük oda, hanem keressük meg a bár közelében található szobát, melyben egy ágy van. Itt elvileg aludni is lehetne, csak hogy mindenféle szö-

gek álnak ki belőle, úgyhogy nem igazán fog sikerülni. Fogjuk meg a csavarhúzó és feszítsük ki a szekrényajtót az ágy mellett. Ha megvan, egy titkos átjáróra bukkanunk. Menjünk le a lépcsőn. Félelmetes és sötét folyosóra bukkantunk, de fölösleges megijednünk, mert ezt a helyet a szörny nem ismeri, úgyhogy nyugodtan végigfuthatunk rajta. Egy ajtó lesz a végében, melyet kinyitva máris a harmadik szinten találhatjuk magunkat. Lassan sajnós fogytán van a helyem, úgyhogy röviden, pár szóban összefoglalnám a további teendőket. Meg kell keresnünk a vezérő szobát (Control Room) és kikapcsolni a biztonsági rendszert. Ezután az összes eddig zárva lévő fémajtó kinyílik. Vissza kell mennünk az első szintre és felvennünk a most már nyitva álló ajtók mögött található fülhallgatót. Ezt oda kell adnunk egy második szinten található hölgynek, akitől cserébe elvehetjük a nyakában lógó kulcsot, ami majd a későbbiekben lesz hasznos. A vodkát odaadhatjuk egy másik hölgynek, akitől cserébe a segítő készségét kapjuk. Megmondja, hogy bármikor számíthatunk rá, mert ilyen finom piát ő még életében nem ivott.

Rengeteget kell próbálkoznunk a játékkal, mert nagyon hosszú és nagyon nehéz. Ameddig most jutottunk, még nagyon a játék elején van, hátra van még a java. Jön majd még Ivanoff a kommandós, aki lángszórójával megpörköli a szörnyet, kiderül továbbá az is, hogy ez a szörny a japán kormány egyik titkos, idegenekkel való kísérletezéséből született. Szóval nem semmi a játék. Ha van türelmed hozzá, kalandra fel!

Endrédi Tibor

ALUNDRA 2 TITKOK ÉS EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

HASZNÁLATI TÁBLA

Először is nézzük át milyen tárgyakat találhatunk a játék során. Általában ezeket a cuccokat boltokban vehetjük meg, és felejtük el, hogy csak 9 db. lehet belőlük.

Herb: 100 HP-t biztosító gyógyítás, bármit szerezhetünk ilyen.

Tonic: A Herb fejlesztett változata, 300 HP-t tud vissza adni a sérült játékosnak.

Elixir: Az egyik legjobb gyógyítás 600 HP-t lehet vele visszaszerezni.

Loriant Nuts: A varázserőnket tölthetjük vissza, méghozzá 200 EP-t.

Grapes of Eru: Az előbbi fejlesztett változata 500 EP-t tölt vissza.

Bone Darts: A játékban összesen három fajta pénz fordul elő. Az egyik a Gold, az arany, amivel boltokban vásárolhatunk. Ezenkívül találkozhatunk token nevű pénzzel is, ami szintén meghatározott helyeken (Gamer Island) fizetőszköz. A harmadik hely, ahol külön pénz a Deadeye Zach háza, ahol darts táblára nyilakkal dobálhatunk, ezek a nyilak a Bone Darts-ok. Ha jól játszunk itt, akkor pontot kapunk és a pontért vehetünk tárgyakat. Tehát gyűjtsük a nyilakat, mert előbb több jöhetnek.

Pancea: A legjobb gyógyító cucc visszatölti a teljes HP-t és EP-t. Kevés van belőle, így hogy nem árt, ha tartalékoljuk.

KARDOK

A játék során összesen 6 darab kardot vehetünk fel. Lássuk ezeket erősségi sorrendben.

Long Sword: Ezzel kezdünk.

Bronze Sword: Paco falu boltjában vehetjük meg.

Broad Sword: A kovácstól Puerto Medusában vehetjük meg.

Rune Sword: Eden szigeten tudjuk megvenni.

Shining Sword: A bomba gyárban kell megoldani a bombás akadály hatástalanítását, és akkor vehetjük fel.

Rising Sword: Belgar-tól kapjuk meg.

PAJZSOK

Csakúgy, mint a kardokból, a pajzsokból is 6 darabot találhatunk a játékban.

Buckler Shield: Kezdséknél már meg is van.

Small Shield: Toledo városban vehetjük meg.

Titan Shield: Gwaba városban tudjuk megvenni.

Mithril Shield: A törp páncéltól (mithril) készült pajzsot attól az embertől tudjuk megvenni, aki az óriás bálnában van csapdába.

Adamant Shield: Az old Varuna romoknál a mély labirintusban van. El kell találni néhány követ.

Valar Shield: A játék legerősebb pajzsát Puerto Medusában lehet megvenni. Ehhez először is három követ kell megszerezni. Az első a Vita Stone amit a Deadeye Zach-nál lehet megvenni. A második az Elf Steel amit Firedrake Mountain alatt lehet megszerezni - úszni kell egy kicsit. Az utolsó a Dwarf Stone amit a Seagull Ruins-nál van.

SPECIALIS TÁBLÁK

Compass: Az első erdőben van egy ember ennek, akinek adjunk egy Herb-et, cserébe megkapjuk ezt a tárgyat. Láthatjuk a helyzetünket a segítségével.

Gauntlet: Ezzel lehet megcsinálni a Sunburst Attack-ot. Beszéljünk a Jehean szobájában állógáló fiúval. Ezután három mosó szobát kell megkeresni és bemenni. Az első Paco faluban a második az Airship-en, a harmadik Toledo-ban van. Ha mindet meglatogattuk, újra beszéljünk a gyerekkel és megkapjuk a cuccot. Legyen Pocket-be, hogy használhassuk a támadást.

Gyűrűk: A következő négy gyűrűt Deadeye Zach-nál vehetjük meg megfelelő pontszámért cserébe. Ez a négy gyűrű a Newt, Siren, Pixie, Dryad LV2 és LV3 változata.

Vita Stone: A fent említett Valar pajzshoz kell, 30 ezer pontot gyűjtsünk össze Deadeye Zach-nál.

Amulet: Deadeye Zach-nál 9 ezer pontért cserébe kapjuk meg.

Wonder Orbs: Az RC mini játékban lehet megszerezni. Hatására folyamatosan regenerálja a HP-t, ha a Pocket-be van helyezve.

Ticket: amikor Alexia nincs velünk, akkor lehet nyitni a Toledo-ban a bikaüdülőre.

Ring: Gamer Islandon lehet megvenni 2000 token-ért. 50%-kal növeli a sebzést az ellenfelekre.

Guard Ring: 25%-al csökkenti az ellenfelek sebzését 2500 token-ért lehet megvenni a Gamer Island-on.

SP Ring: 4000 token-be kerül, 2-szer akkora sebzést biztosít, mint normális esetben.

Guard Ring: 50%-al csökkenti minden ellenfél ránk gyakorolt sebzését. 5000 token-be kerül.

Element Charm: Ahhoz, hogy felvegyük kell lennie a Newt gyűrű. A templom labirintusában találhatjuk meg. Hatására a varázslatok EP szükségletét felezi, amennyiben a Pocket-ban van.

Element Ring: Az Eden sziget labirintusában találjuk. Ha bent van a Pocket-ba regenerálja a EP-t.

LIFE CREST

A Life Crest-ek növelik a maximális HP mennyiségét. Két fajtájuk van, az egyik a kicsi, ami +25 a másik a nagy, ami +100 HP-val növeli energiánkat. En 14 darabot találtam belőle, haladjunk szép sorrendben.

1 - Paco-ban lehet megvenni a boltban (+25HP)

2 - A nagyra nőtt macskát miután kinyituk a fül-lenség a történet szerint találkozunk vele a játék elején - a dobozból vehetjük fel (+100HP).

3 - Minotaur legyőzése után kapjuk meg (+100HP).

4 - Puerto Medusában lehet megvenni (+25HP).

5 - A nagy gomba legyőzése után (Mushroom Croco) szerezhetjük meg (+100HP).

6 - Mileena házában egészen pontosan a konyha alatt van. A megszerzéséhez kell a Siren Ring (+25HP).

7 - Miután megöltük a Living Statue-t (élő szobrot) megkapjuk (+100HP).

8 - A 13-as Puzzle Piece helyén van, lásd lentebb (+25HP).

9 - Nyerjük a RC bomba játékkal és nyerjük (+100HP).

10 - A kisebb labirintusban van Varuna kastély börtönében (+25HP).

11 - A Templomban gyűjtsük meg a 3 fállyát (+25HP).

12 - Seagull Ruins-ban egészen pontosan Puerto Medusában gyűjtsük meg a két fállyát (+25HP).

13 - Az Old Varuna Ruins-ban oldjuk meg a tologató fállyák trükköt (+25HP).

14 - A "sáska" ember elintézését követően kapjuk meg a utolsó (+100).

ELEMENTAL ORBS

Az Elemental Orb növeli a maximális EP-nket 100 egységgel. Összesen nyolc darab található a játékban belőle.

1 - Deadeye Zach-nál 5000 pontnál megvehetjük.

2 - A Spider (Pók) főellenség legyőzése után kapjuk meg.

3 - Az óriás cápa elintézését követően jutalmul kapjuk.

4 - Meg lehet venni az Eden szigeten.

5 - Nyirjuk ki a Living Statue II-t.

6 - Turnkey Dam-nál kell eltüntetni a zöld út akadályt.

7 - Blood Fang legyőzése után kapjuk.

8 - Tortuga Beach-en van. A piros szobor tetején találjuk meg.

PUZZLE PIECES

Ezek a mozaik darabokat kell az egész játék során gyűjteni. A városokban találhatunk Jehean nevű szobrokat, amikhez imádkozni lehet. Ha ezt meg tesszük Jehean-hoz kerülünk, aki Mephisto-nak és Baron Diaz-nak köszönhetően ezen az elzárt helyen raboskodik. A kiszabadításához a játék során 60 darab mozaik kockát kell összeszedni. Ezen kívül

még támadásokat is megtanulhatunk tőle ha a megfelelő mennyiségű darabot gyűjtünk neki - lásd lentebb a mozgásokat. Ráadásul még egy képet is lehet rakni Jehean-nál.

Szépen sorrendben haladva lassuk a helyüket a mozaik daraboknak. Már a játék elejétől fogva gyűjtsük a darabokat.

1 - Kindra Forestben miután eloltuk a akadályokat és előjön Prunewell, ellehet menni a jobb és a bal oldalon. Az egyikben a darab - de nem jól látható.

2 - Kindra Forest végén Alexia adja.

3 - Paco pusztulása után kutassuk át a várost, mert valahol ott van a láda, ahol megtaláljuk a darabkát.

4 - Tortuga Beach-en robbantsuk fel a nagy kocka tetején a bombát. Az ehhez szükséges fálly a közelben van.

5 - Toledo-ban a szálloda emeletén a fürdőszobában ki lehet menni egy "titkos" járaton a tetőre. Innen be lehet ugrani a egyik ház ablakán a három lányhoz, akik mellett ott lesz a láda.

6 - A szálloda hátuljánál van egy hátsó kijárat. Itt menjünk be és meg is találjuk a ládát.

7 - Toledo-ban a Jehean szobor háta mögött van.

8 - Ox Tank-ban a két kapcsolóval ellátott szobában van. Ott ahol a lebegő platformokat kell bekopcsolni.

9 - Ox Tank-ban abban a szobában található, amelyben a két tűz tűző szörny illetve a bomba található. Dobjuk a bombát a kocka mellé és csaljuk a szörnyeket oda. Innen már csak úgy kell ügyeskedni, hogy begyűjtsük a bombákat.

10 - Ox Tank közelében a köves résznél égessük fel mindent, és oldjuk meg a bomba rejtvenyt.

11 - Dum Webb házában a kezdő résznél, ahol a mentő helyet találjuk valahol ott lesz.

12 - Dum Webb-ben az egyik szobában találjuk.

13 - Dum Webb-nél egy zöld ajtó mögött menni kell egy kicsit előre, hogy megtaláljuk - itt van egy Life Crest is.

14 - Puerto Medusában miután találkoztunk Alexiával, egy apró logikai feladatot kell megoldani, hogy megkapjuk.

15 - Puerto Medusában abban a szobában, ahol a törött fal található. Az ajtónál fel lehet ugrani.

16 - Mileena házában a kertnél haladjunk északnyugati irányba. Egy szobát kell találnunk, ahol nyirjuk ki a szörnyeket, hogy megkapjuk.

17 - Mushroom Croco elintézését követően ugráljunk a kijárat felé ugyanezen a szinten. Itt is ki kell nyírni a összes szörnyet.

18 - Mileena házában a második emelet erkélyén találhatjuk. Nem látható.

19 - Gwaba városban az Item Shop melletti házban egy lány az ÖSSZES pénzünkért cserébe eladja.

20 - Gwabában a kőeren található házban másszunk és menjünk feljebb és feljebb. Hamarosan megtaláljuk.

21 - Gwabában találjuk a hozzá a Siren Ring. Az egyik ház, amiben a fállyák vannak.

22 - Meg kell nyerni azt az aljátékot ahol a köcsögöket kell elkapni. Puerto Medusában kaphatjuk meg az egyik ház felső emeletén.

23 - A Seagull Ruins-nál hatástalanítsuk a tűzlabda lövő kék szobrot.

24 - Nem sokkal az előzőtől találjuk ezt is. Taljuk el a követ.

25 - Kb. ott van, mint a 24-es. Meg kell oldani egy kisebb feladatot néhány láthatatlan platformmal.

26 - A 25-östől nem messze a nagy szobában van. A megszerzéséhez jól kell ugrálni és egy akadályt is el kell tüntetni.

27 - Eden szigeten a faluban van.

28 - Eden szigeten a labirintusban a szobában, ahol az arany szobrok vannak.

29 - A 28-as közelében van, ugorjunk le a szakadékba.

30 - Az Eden szigeten van ez is. A nagy szakadék szobában, a L alakú elágazásnál van. Helyes sorrendet kell felállítani.

31 - Eden labirintusban oldjuk meg a mozgó arany szobor és zöld kristály rejtvenyt. A szakadék alatt lesz.

32 - Még mindig az Eden labirintusban kell keresgélteni. A nagyon sok aranyszobros szobában lesz.

33 - Paco faluban a domboldalon van. Akkor lehet felvenni, ha megöltük a Living Statue II-t.

34 - Kindra Forest-ben oldjuk meg a mini játékot. Az eddig aranyszobrokkal zárt elágazásnál találjuk.

35 - Kindra Forest-ben csináljuk meg az RC mini játékot.

36 - Gwabában a két aranyszobor mögött van.

37 - A Templom labirintusában a aranyszobor alatt van.

38 - Szintén a Templomban találjuk. Egészen pontosan a kőszobor alatt a láva tónál.

39 - A Templomban fent a platformokat használva fel lehet jutni a ládához.

40 - Firedrake Volcano-nál a teleport akadálynál a zsákutca irányába menjünk.

41 - A bomba gyárban a láthatatlan katonáknál van.

42 - A bomba gyárban egy magas platformra kell felugrani. Nagyon nehéz!!!

43 - A 41-es-től két szobányira hatástalanítani kell a tűzfűjót.

44 - Gwabában a 21-es megtalálási helye mellett. Négy darab akadályt kell aktiválni a négy varázslatunkkal.

45 - Toledo-ban az egyik házban (azt hiszem a tehenesben?) be kell gyújtani egy fállyát, hogy megkapjuk.

46 - Yagin Harbor-ban a szállodában be kell gyújtani a fállyát.

47 - Ox Tank-ban találunk egy nagyobb állványt a második guruló köves rész után. Gyűjtsük fel.

48 - Ox Tank-ban gyűjtsük fel a 3 zöld kristályt a Pixie Ring-gel, aztán az állványt a Newt Ring-gel.

49 - Ox Tank tetején egy szobával a 48-as után meg kell semmisíteni a láthatatlan akadályt. Kell hozzá a Dyrad Ring.

50 - Dum Webb-nél a domboldalon a guruló kövek-nél és mászkáló pókoknál találjuk. Pontosan a tetején lévő ajtónál kell bemenni.

51 - Puerto Medusában néhány arany szobrot kell a Newt Ring-gel elintézni. Itt át kell menni néhány nehezebb akadályon. Időre megy a dolog, és ha sietünk leesik a láda.

52 - Trunkey Dam bejáratánál a rejtett jobb oldalon van a bejárat mögött, azt hiszem.

53 - Puerto Medusában a második házban találjuk. Az arany szobrok egyike rejt.

54 - Mileena házában, a nagy hálósobában meg kell gyújtani a fállyát.

55 - Az Old Varuna Ruins-nál ahol a fállyák és a két zöld szobor van fel kell ugrani.

56 - Old Varuna Ruins-nál, ahol pénz és szörnyek tűnnek fel. Nyirjuk ki a szörnyeket.

57 - Ezt is ugyanott találjuk, mint az előzőket. Ott kell átmenni, ahol a látható és láthatatlan kardokat találjuk.

58 - Giant Screw-nél 4 kapcsolót kell megtalálni a déli ajtónál.

59 - Szintén Giant Screw-nél kell a leeső platformos feladatot megoldani.

60 - Giant Screw-ben a szobában találjuk, ahol a kőszobor áll a fal mögött. Semmisítsük meg a szobrot.

TITKOS TÁMADÁSOK

Sunburst Attack: A megszerzéséről már volt szó. Tartsuk lenyomva a Négyzetet a megcsinálásához.

Two-Hit Combo: Adjunk 6 db. Puzzle Piece-t Jehean-nak.

Three-Hit Combo: Ahhoz megtanuljuk 12 db. PP kell Jehean-nak adni.

Four-Hit Combo: Összesen 18 db. PP után tanuljuk meg.

Five-Hit Combo: A legerősebb combot 24 db. PP megszerzése után kaphatjuk meg, ha beszélünk Jehean-nal.

Summon Attack: Szerezzünk LV3-as varázsgyűrűket és nyomjuk le a Háromszöget és a Kört egyszerre. 200 EP-t fogyaszt a támadás, és baromi nagyot sebez.

Veres Miklós

CRAZY TAXI

Another Day (másik nap) mód

A karakter, illetve a kocsiválasztásnál tartjuk lenyomva a Jobb ravaszt, mire az "Another Day" felirat jelenik meg, s – mintha csak egy másik munkanap lenne – a város egy új részéről kezdünk.

Nincs útjelző nyíl

Ha már betéve tudjuk az összes hely címét, nehezíthetjük a dolgunkat a nyíl hanyagulásával. Tartsuk lenyomva a Jobb ravaszt és a Startot, mielőtt a sofőrválasztás képernyője megjelenne – ha jól csináltuk, megjelenik a "No Arrows" felirat.

Nincs célpontmegjelölés

Egy újabb nehezítés, amivel kikaphatjuk a célpont körüli zöld jelzést. Ez esetben a Bal ravaszt és a Startot tartjuk lenyomva a karakterválasztás előtt, minek eredményeképpen a "No Destination Mark" felirat fog megjelenni.

Expert (profi) mód

Otvözve a fenti két nehezítést tartjuk lenyomva mind a Bal, mind a Jobb ravaszt és a Start gombot a karakterválasztás előtt.

Riksa taxi

Normális esetben úgy lehet behozni a riksát, hogy sikeresen teljesítjük a Crazy Boxot, majd a karakterválasztásnál felfele nyomjuk a D-padot (tehát nem az analóg kart).

Van azonban egyszerűbb módszer is! Csak nyomjuk le gyorsan a Bal+Jobb, Bal+Jobb, Bal+Jobb ravaszt a karakterválasztásnál, majd ezután válasszunk kocsit.

Kameraváltás és kilométeróra

Csatlakoztassunk egy irányítót a hármass portra, amivel így a következő dolgokat tudjuk művelni. A B-vel egy belső, illetve egy belső/hátra nézetre kapcsolhatunk (még egyszer lenyomva), az Y-nal egy külső perspektívára válthatunk, majd az A-val térhetünk vissza az eredeti állapothoz. Ha pedig szükségét érezzük egy kilométerórának, nyomjuk le az X-et ötször.

SOUL CALIBUR

Titkos Küldetések

A megnyerhető küldetéseken kívül van pár, melyek nincsenek jelölve a térképen.

Egy titkos Dojo templom található Japántól északra, a koreai hegyek között. (Mozgassuk addig a nyilat, amíg egy hang nem jelzi, hogy helyben vagyunk.) Két küldetés van, melyeken mérgező patkányok harapdálják a felek bokáját, illetve ismeretlen szabályok szerint kell küzdenünk.

Egy másik titkos küldetés rejtezik jobbra az Ostrheingburg kastélytól. Ugyanúgy keresgéljünk, mint a Dojo templom esetében. Itt újabb két küldetés található: először eltűnik az, aki találatot kap, másodszor pedig

mérgező mocsár próbálja elnyelni a küzdőket.

A rejtett karakterek aktiválása

Valahányszor végigvisszük az arcade módot egy normál karakterrel, mindegyiknél aktiválódik egy rejtett karakter, avagy egy rejtett pálya. Ha a rejtett karakterekkel is végzünk, úgy pedig választhatóvá válik az ősz harcos, a minden küzdőtílusban jártas Edge Master is.

A főellenség, azaz Inferno aktiválása egy kicsit bonyolultabb. Hozzá előbb el kell érni (a Mission Battle módnál), hogy választható legyen Xianghua 3P ruhája is, majd ebben a hacukában kell győzelmet aratnunk – miután már az összes többi szereplő választható.

A megvásárolható kártyák

A Mission Battle összes kártyáját természetesen nem akarom felsorolni, de itt van néhány fontosabb mihez tartás végett.

15. kártya: Karakter Profilok-mennü megnyitása

39. kártya: Xianghua új ruhája

54. kártya: Exhibition Theatre (bemutatók) megnyitása

58. kártya: Sophitia 3P ruhája

70. kártya: Maxi 3P ruhája

94. kártya: Voldo 3P ruhája

137. kártya: Taki Exhibition Theatre

155. kártya: Voldo Exhibition Theatre

167. kártya: Extra Survival mód (Túlélési mód hirtelen halállal) megnyitása

177. kártya: Sophitia Exhibition Theatre

179. kártya: Opening Direction opció (a bevezető intro megrendezésének) megnyitása

183. kártya: Nightmare Exhibition Theatre

189. kártya: Astaroth Exhibition Theatre

198. kártya: Hwang Exhibition Theatre

207. kártya: Yoshimitsu Exhibition Theatre

224. kártya: Weapon Select (fegyerválasztási) lehetőség

225. kártya: Lizard Man Exhibition Theatre

230. kártya: Siegfried Exhibition Theatre

233. kártya: Rock Exhibition Theatre

239. kártya: Seung Mina Exhibition Theatre

251. kártya: Cervantes Exhibition Theatre

256. kártya: Edge Master Exhibition Theatre

265. kártya: Metál modell mód megnyitása

Az új ruhák kiválasztása

A szereplőválasztásnál nyomjuk le az Y-t, és úgy az A-t.

Győzelmi pózok

Minden karakterhez három győzelmi animáció tartozik. A győzelem után az X, Y, vagy B gombokkal manuálisan válogathatunk közülük.

A visszajátszás kamerája

A visszajátszás során a B-t lenyomva válogathatunk, éppen melyik szereplőt kívánjuk látni. Az analóg karral, illetve a többi gombbal körbe is járhatjuk, avagy rá is zoomolhatunk.

Fegyerválasztás

Miután a megfelelő kártyával aktiváltuk ezt az opciót, a karakterválasztásnál L-et kell nyomni.

Metál modell mód

A karakterválasztásnál R-et nyomunk. Persze ez is csak az után működik, hogy már aktiváltuk az opciót.

Új címképernyő

Nem csak hogy új címképernyőt, de új töltésképernyőket is kapunk, ha megnyerjük a játékot Infernoval is.

Sophitia színei

A következő gombokkal megváltoztathatjuk Sophitia nadrágjának a színét. Addig kell őket lenyomni, amíg a küzdelem be nem töltődik.

X – lilásrózsaszín

Y – liláskék

B – sötétbarna

X+Y – világoskék

Y+B – piros

X+B – világoszöld

X+Y+B – sárga

Aerowings

Amikor betöltjük a játékot és eljutunk a "Press Start" felirathoz, tartuk benyomva mind a Jobb, mind a Bal ravaszt, és úgy nyomjuk Startot. A kommentátor ekkor egy "Okay, good"-dal nyugtázza a dolgot, ami pedig annyit jelent, hogy minden küldetést kinyitottunk, az Exhibition mód is (amit minden egyes gép – beleértve a Buggyt és a Delfint is) választunk).

Egy extra opciót is bekapcsolhatunk, ha TASCAS néven iratkozunk fel a játékban. Miután elindítottuk a játékot, menjünk az Options menübe, s ott találjuk a Special pontot, amivel ki/bekapcsolhatjuk a HUD-ot, a pilótafülkét, és a játékos-segítseget.

Armada

Az örökélet aktiválásához szükségünk van egy-egy irányítóra a hármass és a négyes portban is. A címképernyőhöz érve nyomjuk le a Startot a hármass port irányítóján, majd a négyesén üssük be a következő kódot: A, B, A, B, Fel, Le.

Blue Stinger

Egy kis készpénzhez juthatunk, ha karácsony napján az alábbi kódokkal próbálkozunk a Bank Of Kimra termináljánál.

Kártya	Kód	Összeg
Eliot	3532	2.000\$
Kimra	1008	3.300\$
Yucatan	1861	5.700\$
Bermuda	1394	6.000\$

Örök bombák:

A címképernyőn üssük be: X, Y, A, Jobb ravasz, Start, Bal ravasz, Start.

Buggy Heat

Több élet és Pályaválasztás

A játék során nyomjuk le az A+B+X+Y+mindkét ravasz kombinációt, és forgassuk körbe az analóg kart egyszer.

EXPENDABLE

Pályaválasztás

Játék közben pauszáljunk, és úgy üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Y.

Pályaleptetés

Pauszáljunk és üssük be: Y, Y, X, X, Bal ravasz, Jobb ravasz, Le, Le, Fel, Fel.

Extra életek

Pauszáljunk és üssük be: A, B, X, Y, Bal ravasz, Jobb ravasz, Fel, Le, Bal, Jobb.

Extra credit

Pauszáljunk és üssük be: A, B, Bal, A, B, Jobb, B, A, Le, Jobb ravasz.

Automata győzelem

Pauszáljunk és üssük be: Bal ravasz, Jobb ravasz, Bal ravasz, Jobb ravasz, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X.

Pajzsok

Pauszáljunk és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

Gránátok

Pauszáljunk és üssük be: Le, Le, Le, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel, R.

FRUITING FORCE 2

A pályaválasztáshoz nyomjuk le a Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y kombinációt, mire egy villanást láthatunk. Új játék indításakor szabadon válogathatunk a pályák közül.

HOME OF THE MAD 3

Bonusz szoba

A bonusz szoba eléréséhez úgy kell végigjátszanunk a játékot, hogy minden tüz életben marad.

A macskák

Ha lelőjük a macskákat, bonuszhoz vezetnek minket.

Örök lőszer és egy lövéses halál

Teljesítsük a tréning missziókat öt csillagos szinten.

Napalm fegyver

Tökéletes fejlődésekkel kezdjük az első szintet!

Örök Credit és Original módnál

Végezzünk a Boss móddal, mindegyik főnöknél öt csillaggal, mire örök credit és egy lövéses halál lesz a jutalmunk.

Gary kiválasztása

Ha James helyett Garyvel akarunk játszani, csak rakjuk át az irányítót a kettes portba.

HYDRO THUNDER

Az összes pálya megnyitásának van egy egyszerű módja: érjünk el helyezést bárhol, és a "PB" néven iratkozunk fel az eredménylistára.

INCOMING

A beépített cheat-menü eléréséhez menjünk a főmenühez, és ott nyom-

juk be: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

MARVEL VS CAPCOM

Evil Zangief választása

Válasszuk Zangiefet, mint rendesen, majd csináljunk egy negyed kört alulról hátra a D-paddal, és nyomjunk egy gyors rúgást.

Roll választása

Menjünk rá Zangiefre, majd a következő kódot vigyük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, Fel, Jobb, 2xFel, 2xJobb. Roll Megaman mellett található.

Lilith választása

Menjünk rá Zangiefre, majd a következő kódot vigyük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xFel, 4xLe, 2xBal, 4xFel, Jobb, Bal, 4xLe, 2xJobb, 4xFel, 2xBal, 4xLe, Jobb, Le. Lilith War Machine alatt található.

Gold War Machine választása

Menjünk rá Zangiefre, majd a következő kódot vigyük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 4xFel, 2xJobb, 2xBal, 4xLe, 2xJobb, 2xFel, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 5xFel. Gold War Machine Zangief felett található.

Shadow Lady választása

Menjünk rá Morrigan-re, majd a következő kódot vigyük be: Fel, 2xJobb, 4xLe, 2xBal, 4xFel, 2xJobb, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xFel, 2xJobb, 2xFel, 2xBal, 5xLe. Shadow Lady Gambit alatt található.

Red Venom választása

Menjünk rá Chun Lire, majd a következő kódot vigyük be: Jobb, 4xLe, Bal, 4xFel, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 4xFel, 2xBal, Fel. Red Venom Chun Li felett található.

Orange Hulk választása

Menjünk rá Chun Lire, majd a következő kódot vigyük be: 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 4xFel, 2xLe, 2xJobb, 2xFel, 4xLe, Bal, Fel. Orange Hulk Ryu felett található.

MONACO GP

Időjárás

Arcade módban, amikor a váltó típusát választjuk meg, tartsuk benyomva mindkét ravaszt és a Z-t, s úgy indítsuk az A-val a versenyt. Tartsuk továbbra is lenyomva mindezt egészen addig, míg el nem kezdődik a verseny, és lám: esik az eső! Ha mindezt ugyanígy csináljuk, csak még hozzá nyomunk egy felfele irányt, állandó időjárást kapunk.

Super Speed Mode

A 60fps képfrissítést az után kapjuk meg, hogy megnyertük a bajnokságot. A periférikus grafikai elemek – mint a visszapillantó – ki lesznek kapcsolva.

Bonusz Kamera

Egy új perspektívát hozhatunk be, ha mindvégig első helyezést érünk el a bajnokságban.

Bonusz autók

Teljesítsük a bajnokságot négyszer, mire a következő autók is választhatóvá válnak (az Arcade módnál):

Toyota T1000, Celica, BMW M3, és Acura NSX.

RE-VOLT

Az összes kocsi

A nevünknek azt írjuk be, hogy CARNIVAL.

Az összes pálya

A nevünknek azt adjuk meg, hogy TRACKER.

Fegyverek közti váltás

A nevünknek azt írjuk be, hogy SADIST, minek eredményeképp a játék közben a Jobb ravasz + Bal ravasz kombinációval tudunk fegyvert váltani.

SOUL FIGHTER

A címképernyőnél tartsuk lenyomva a Bal+Y kombinációt, így menjünk be az Options menübe, majd lépünk ki belőle. Ekkor láthatjuk a képernyőt, ahol az alábbi kódokat lehet beírni:

XAAYBB – az összes fegyver választható

ABXXYA – az energia növelése

SOUL REAVER

A játékban fellelhető összes cudoz van kód is, melyek beviteléhez egyszerűen csak le kell paúzálni a játékot, és nyomva tartani a Jobb ravaszt.

Bármikor világot váltani

Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, B, Jobb, Bal, Le.

Aerial Reaver

A, Jobb, Fel, Fel, Y, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Fire Reaver

Le, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, B, Jobb, Le.

Kain Reaver

A, B, Jobb, Y, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Soul Reaver

Le, Y, X, Jobb, Jobb, Le, Le, Bal, Y, Le, Jobb.

Falmászás képessége

Y, Le, X, Jobb, Fel, Le.

Lövés képessége

Bal, Jobb, B, Bal, Jobb, Bal.

Úszás képessége

Fel, B, Le, Jobb, B, Bal, Fel.

Összeszorítás (elforgatás) képessége

Le, Fel, Jobb, Jobb, B, Fel, Fel, Le.

Maximum életerő upgrade

Jobb, B, Le, Fel, Le, Fel.

Maximum varázserő upgrade

Y, Jobb, Le, Jobb, Fel, Y, Bal.

Az életerő visszaállítása

Le, B, Fel, Bal, Fel, Bal.

Az életerőspirál meghosszabbítása

Jobb, A, Bal, Y, Fel, Le.

Életerőspirál a maximumra

Jobb, B, Le, Fel, Le, Fel.

Raziel sérül

Bal, B, Fel, Fel, Le.

Az "átszivárgás" képessége

Le, B, B, Bal, Jobb, Y, Fel.

Varázserő regenerálása

Jobb, Jobb, Bal, Y, Jobb, Le.

Az összes portál aktiválása

Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, B, Jobb, Bal, Le.

Erő-szimbólum

Le, Bal, Y, Le, Fel.

Hang-szimbólum

Jobb, Jobb, Le, B, Fel, Fel, Le.

Szikla-szimbólum

Le, B, Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb.

Napfény-szimbólum

Bal, B, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal.

Víz-szimbólum

Le, B, Fel, Le, Jobb.

Tűz-szimbólum

Fel, Fel, Jobb, Fel, Y, X, Jobb.

SPEED DEVILS

Menet közben paúzálnunk, és úgy üssük be az alábbi kódokat:

Az összes kocsi és pálya

B, Jobb, B, Jobb, Fel, B, Fel.

Extra pénz

A, Jobb, A, Jobb, Fel, B, A.

Örök nitro

Le, Fel, Le, Fel, A, X, A.

Az aktuális versenyzőtálatugrása

Le, Jobb, Le, Jobb, A, X, A.

TOY COMPANIES

Maximum Lőszer

Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: A, B, X, Y, B, A.

Az energia visszaállítása

Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: A, X, B, Y, A, Y.

Gépfegyver upgrade

Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: B, A, Y, X, A, B.

Fegyver upgrade

Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: X, A, Y, B, A, X.

Nehéz fegyverzet aktiválása

Paúzálnunk le a játékot, majd miközben a Bal ravaszt benyomva tartjuk, üssük be: X, A, Y, B, A, X.

99 lőszer

Paúzálnunk le a játékot, majd miközben a Bal ravaszt benyomva tartjuk, üssük be: A, B, X, Y, B, A.

Az összes térkép aktiválása

Paúzálnunk le a játékot, majd miközben a Bal ravaszt benyomva tartjuk, üssük be: A, Y, X, B, Y, X.

Extra multiplayer szintek

Játsszuk végig valamennyi pályát valamennyi nehézségi szinten.

Az életerő visszaállítása

Miután kinyitottuk a csapatot, menjünk a lefolyóhoz a vízszög alá, mire maximumra töltődünk.

Credits

A főmenüben üssük be: A, A, A, B, B, B.

Üzemanyag a maximumra

Menet közben üssük be: B, Y, A, X, B, X. (Csak az egyjárműves küldetéseken működik.)

TRICKSTYLE

Paúzálnunk le a játékot, s ott a Cheat menüben vigyük be a csaló kódokat.

Mindennek a megnyerése:

citybeacons

Ha sikeresen vittük be a kódot, a "win everything" felirat jelenik meg, s új játék indításakor tapasztalhatjuk, hogy aktív az összes pálya, az összes trükk, és az összes deszka.

Az összes mutatóvány és speciális mozgás:

travolta

Nagy fej mód:

inflatedego

Örök idő minden egyes versenyénél:

iwish

Győzelem a helyezéstől függetlenül:

tearound

VIOLENTE II: SECOND OFFENCE

A játékos kódszavának lehet megadni a következő kódokat:

Gyilkos rakéták

BLAST_FIRE

Megnövekedett sebesség

MORE_SPEED

Nagyobb támadóerő

UNDER_FIRE

Gyors lövés

RAPID_FIRE

Magányos játék

(Arcade módnál)

HOME_ALONE

Súlytalanság

NO_GRAVITY

Nagykerék mód

GO_MONSTER

FMV filmek megtekintése

LONG_MOVIE

Megemelt kocsik

JACK_IT_UP

Szuper törés-zúzás

GO_RAMMING

Véletlenszerű akció

QUICK_PLAY

Lassú mód

GO_SLOW_MO

Egyforma kocsik

MIXED_CARS

VIRTUAL FIGHTER 3

Alternatív háttér (a Training módnál)

Mielőtt pályát választanánk, tartsuk lenyomva a Startot, nyomjunk egy A-t, majd egy jobbra irányt.

Arcade háttér

Menjünk a pályaválasztáshoz, és hagyjuk, hogy lejárjon az idő.

Gold Dural választása

(Training mód)

A karakterválasztásnál a Start+Y+A kombinációt nyomjuk le.

Silver Dural választása

A karakterválasztásnál a Start+X+A kombinációt nyomjuk le.

WILD METAL

Az összes fegyver

A játék közben üssük be: A, A, Jobb, Y, A, Jobb.

Barátságos ellenfelek

A játék közben üssük be: B, Le, A, Le, X, Y.

Teljes életerő

A játék közben üssük be: Le, Le, A, X, B, X.

Sérthetetlen

A játék közben üssük be: Y, Jobb, B, Bal, X, Le.

Tokenek helyeinek feltárása

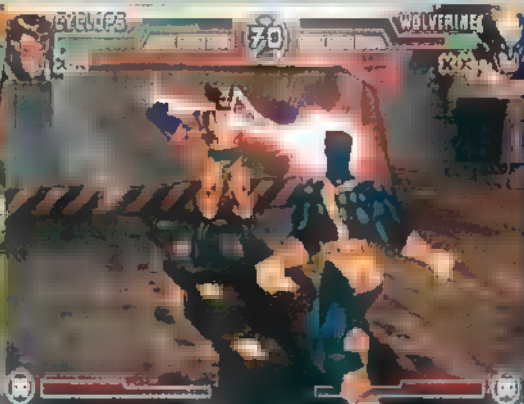
A játék közben üssük be: Y, B, A, Bal, Le, Le.



Vanishing Point - PS - Acclaim



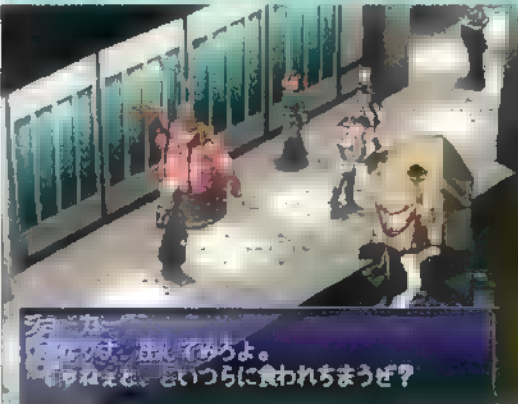
Dave Mirra Freestyle BMX - PS - Acclaim



X-Men Mutand Academy - PS - Activision



Medal of Honor Underground - PS - EA



Persona 2 - PS - Atlus



Duke Nukem: Planet of the Babes - PS - Infogrames



Strider 2 - PS - Capcom



Dino Crisis 2 - PS - Capcom



Breath of Fire 4 - PS - Capcom



Driver 2 - PS - Infogrames



Nightmare Creatures 2 - PS - Konami



Colin McRae Rally 2 - PS - Codemasters



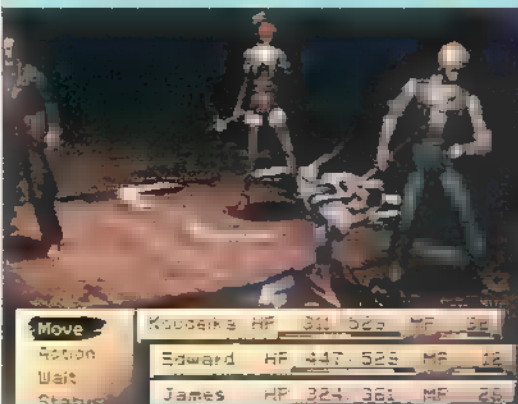
WTC - PS - Codemasters



Crash Bash - PS - Sony



Destruction Derby Raw - PS - Sony



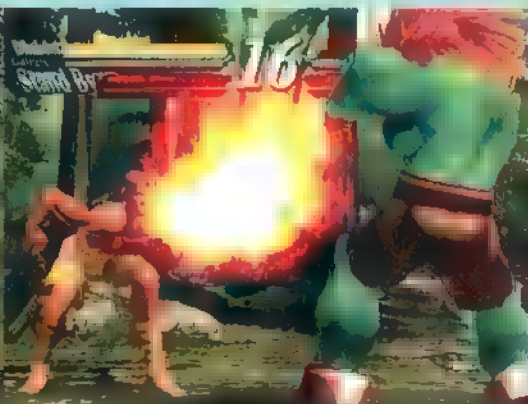
Koudelka - PS - Infogrames



Tony Hawk 2 - PS - Activision



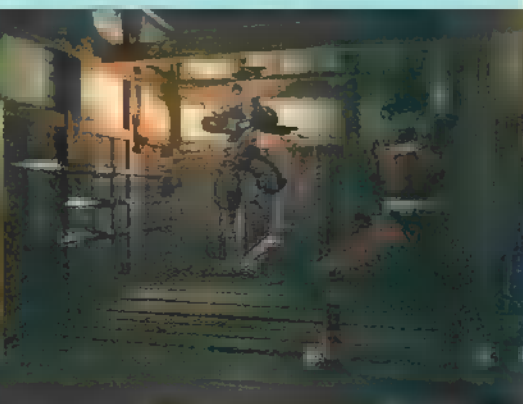
Oddworld Munch's Oddysee - PS2 - Infogrames



Street Fighter EX3 - PS2 - Capcom



Rayman 2 - PS2 - Ubisoft



Onimusha - PS2 - Capcom



The Bouncer - PS2 - Quaresoft



Nascar - PS2 - EA



Power Stone - PS2 - Capcom



Jungle Book - PS2 - Ubisoft



Unreal Tournament - PS2 - Infogrames



Dynasty Warriors 2 - PS2 - KOEI



Metal Gear Solid 2 - PS2 - Konami



Star Wars: Episode 1 Starfighter - PS2 - LucasArts



Aerowings 2 - DC - Grave



Draconus - DC - Grave



Ferrari 355 Challenge - DC



18 Wheeler - DC



D2 - DC



Jet Grind Radio - DC



Metropolis Street Racer - DC



Shennmue - DC



Zombie Revenge - DC



Outriggen - DC



Phantasy Star Online - DC



Alone in the Dark - DC - Infogrames



Snocross - DC - Grave



4 Wheel Thunder - DC - Midway



Cruis'n Exotica - N64 - Midway



Donald Duck: Quack Attack - N64 - Ubisoft



The World is not Enough - N64 - EA



Ogre Battle 2 - N64 - Atlus



Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000

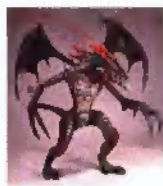


A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

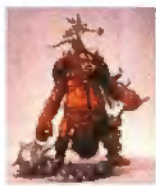
SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



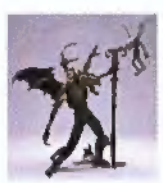
Horrid



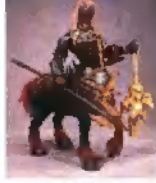
Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormmentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



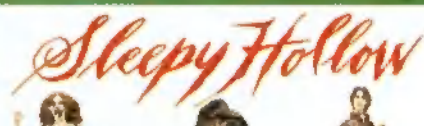
Halloween



Pumpkinhead



Chucky



The Crane



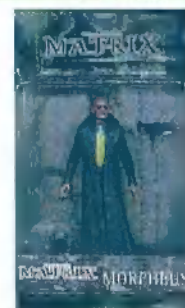
Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set



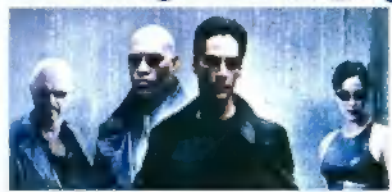
Morpheus



Neo



Agent Smith



Cypher



Switch



Trinity



NOD Soldier

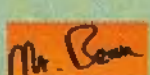
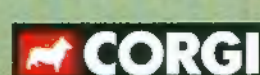
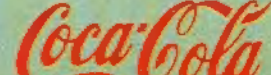
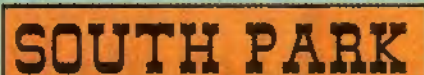
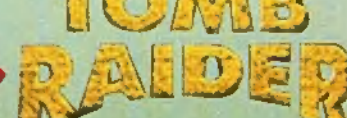
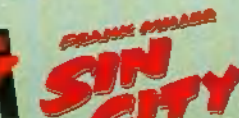
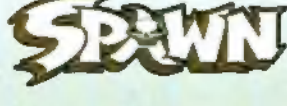
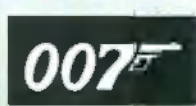
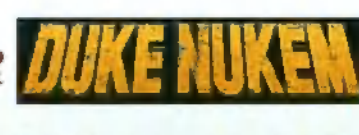


GDI Soldier

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!



**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

QUAKE



Major



Athene



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



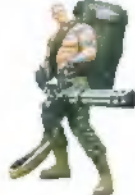
Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

SONIC
ADVENTURE

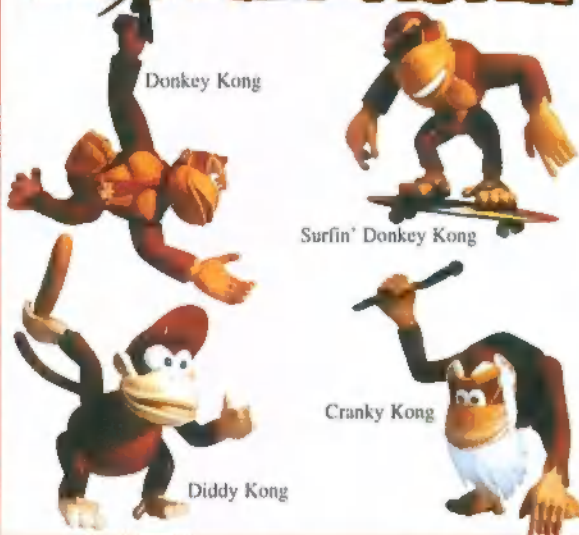


Knuckles

Tails

Sonic

DONKEY KONG



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong

CRASH
BANDICOOT



Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



Wave Rider Coco



Dr. M. Tropy



Jet Board Crash

Komodo Moe

Jet Pack Crash



Coco Bandicoot

Dr. Neo Cortex

Tiny

STREET
FIGHTER
action figures



Blanka

Cammy

Alex

Vega

Ken

Ryu

CARTOON
NETWORK

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnnyel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoey)



576
TOYS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha meg akarsz nyerni a képen látható életnagyságú (2.2m), limitált példányban gyártott HÖRNY szobrot, a következőket kell tenned.

Vásárolj minimum 5000 Ft értékben akciófigurákat az 576 üzleteiben, és az összegyűjtött blokkjaidat az 576 TOYS katalógusban látható szelvénnel együtt küldd el a 1389 Budapest, Pf. 132 címre.



A sorsolást 2000. augusztus 1-én tartjuk!

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



**PC
CD
ROM**

NINTENDO 64



NINTENDO 64

**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



Államut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!